electronic GAMES

Superbasic - Home computer

7/8 LUGLIO/AGOSTO 1984

L. 3.000

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

OGGI DONKEY KONG INTERFAC

COLECOVISION

"Piacere, Donkey Kong, il big del videogame americano."

"Piacere, Leonardo da Vinci, il big dell'intelligenza, del calcolo, della memoria." Due sorrisi e la presentazione è fatta. Loro due, Leonardo e lo scimmione, simboli, ognuno nel suo campo, del meglio in assoluto, hanno subito fatto conoscenza; l'imbarazzo resta a noi, forse non ancora del tutto abituati ai prodigi dell'elettronica: "cosa c'entra Leonardo con Donkey Kong?"

OVVERO, COME PASSARE...

Siamo sicuri che qualcuno ha già capito. Qualcuno dell'ultima generazione, magari; qualcuno che appena nato ha cominciato a masticare pane e computer; ragazzi, più informati di un ingegnere elettronico, per cui la parola interfacciare non ha alcun segreto. Già perchè è tutto lì il problema: "interfacciare" ovvero "estendibilità", o anche "modularità" di un sistema elettronico capace di passare in pochi secondi dal puro divertimento del più raffinato dei video giochi alla mostruosa intelligenza del più potente cervello elettronico per uso familiare mai concepito. Signori adulti, voi rimasti magari un po' indietro, aprite le orecchie: oggi si può! Si può passare...

...DAL PIU' POTENTE DEI VIDEO GIOCHI...

Un attimo! Qualsiasi quattordicenne lo sa che, dicendo il più potente dei videogiochi, stiamo ovviamente parlando di CBS Coleco Vision.

Ma qualcuno dei genitori non è sicuramente così ben informato: allora diciamoglielo subito.

CBS Coleco Vision è una consolle da 16 Kbytes – nessun altro video gioco ne possiede altrettanti – per fantastiche video avventure, anche tridimensionali, con la più alta risoluzione grafica con i più precisi e sofisticati controlli, in mondi affascinanti come Zaxxon, Venture, Turbo, e quello, appunto di Donkey Kong, padre e figlio.

Bene, oggi, chi possiede questa meraviglia può passare con un semplice "clack" dal più potente dei videogiochi...

...AL PIU' POTENTE DEGLI HOME COMPUTER.

"Piacere, Adam." Eccolo lì, collegato alla consolle del video gioco; altri 64 Kbytes di memoria, per un totale di 80 Kbytes Ram estendibili a 144; il più potente degli home computer oggi in circolazione. Ma se è vero che la potenza non è tutto e che altret-

tanto indispensabili sono i mezzi per sfruttarla, anche qui Adam è assolutamente all'avanguardia. E' l'unico computer che funziona subito, appena installato; Adam contiene infatti già inserito un programma di "word processing", che imposta, margina, rielabora e sposta automaticamente interi paragrafi di qualsiasi testo da voi impostato. Inoltre Adam è stato studiato per pensare e parlare in un

CIA CON LEONARDO DA VINCI.

raffinato linguaggio basic e guidarvi passo per passo nel mondo dell'informatica. Poi, nell'ordine: sistema di registrazione incorporato; uno o anche due lettori digitali per cassette speciali, bidirezionali, che consentono una velocità di caricamento superiore a quella dei "floppy disk" (ogni cassetta può memorizzare fino a 250 pagine fitte di testo, per un totale di più di 500 Kbytes di memoria). Tastiera: una sofisticata apparecchiatura, con 75 tasti a corsa precisa, che consente alta efficienza e velocità d'esecuzione. Stampante: bidirezionale, ad 80 colonne, con portacaratteri a margherita intercambiabile.

ADAM™

Questo complesso assolutamente unico di elettronica avanzata – videogioco (se non l'avete) e memoria, tastiera e stampante del più potente home computer del momento – vi aspetta nei negozi CBS ad un prezzo ancora più unico; un'offerta che solo un'altissima tecnologia può permettere. Allora, buon lavoro, Leonardo, buon divertimento, Donkey Kong.

DA CBS ELECTRONICS

Vamos a la playa

Nos somos muy felizes porque tenemos que partir. Traduciamo per chi non sa lo spagnolo (neppure noi lo sappiamo, è tutta una finta!), allora: siamo molto felici perchè andiamo in vacanza. È ovvio che non stiamo parlando precisamente di noi per cui la vacanza è ancora un miraggio, bensì parliamo di voi o perlomeno di molti di voi che già state pensando a che cosa mettere in valigia – Partire, viaggiare, andare ai monti o al mare, fare le passeggiate o fare le nuotate: nell'alternativa stagionale una scelta vi accomuna ovvero il numero estivo di Electronic Games che tenete ora tra le mani. Come notate si tratta di un numero abbondante che ... fonde ... in sè l'apparizione di Luglio e quella di Agosto.
Fondere: non usiamo questo termine a caso vista la stagione! Che caldo, si scoppia! In redazione sognano le Bahamas, le palme, le amache tese tra gli alberi di cocco, gli orizzonti equatoriali. Dallo studio grafico si leva un coro affannato: "vamos a la playa, oh, oh oh oh oh..." Il nostro disegnatore, rapito dall'emozione di pensieri balneari, libera la propria arte nel collage che vi proponiamo con piacere e divertimento. Ve lo dedichiamo aspettando il nostro primo bagno. Hasta la vista!

LIFE GUARD
FIZ
SMALL WOOD

28

INTERVISTA A ALBERTO FORTIS CUORE COSMICO

35

SPECIALE SPORT & GAMES

Editor
Arnie Katz

Executive Editor
Bill Kunkel

Editorial Director
Bruce Apar

Senior Editor
Joyce Worley

Publisher
Jay Rosenfield

Co-Publisher
Arnie Katz

Illustrators
David Prestone
Brez
Mark Gerber
Curtis King Jr.
Joe Dyas

ELECTRONIC GAMES is published bimonthly by Reese Publishing Company, Inc., 235 Park Avenue South, New York, N.Y. 10003. ©1982 by Reese Publishing Company, Inc. All rights reserved. ©under Universal, International and Pan American Copyright Conventions. Reproduction of editorial or pictorial content in any manner is prohibited. Single copy price $ 2.95. Subscription rate 6 issues for $ 15. and 12 issues for $ 28. Printed in the U.S.A.

Direttore responsabile
SALVATORE LIONETTI

Direttore
CESARE ROTONDO

Comitato di redazione
MARCO FREGONARA
GIANCARLO BUTTI
ENZA GRILLO

Segretaria di redazione
DIANA TURRICIANO

Collaboratori
ALESSANDRO BARATTINI
ERMINIO BERETTA
FABIO BOSSI
ROCCO COTRONEO
LUCA FERRIERI
CRISTINA FREGONARA
PATRIZIA JEGHER
MASSIMO MESSAGGI
NINO MIANO
OSCAR PRELZ
TOMMASO RAZZANO
ENRICO SALVI

Illustratori
LUIGI DE NOBILI
MASSIMILIANO MANCUSO

68

IL GIOCO DEL MESE DA ACTIVISION: DECATHLON

75

DA QUESTO NUMERO LISTANDO SI IMPARA

Contabilità
M. GRAZIA SEBASTIANI
CLAUDIA MONTÙ

Abbonamenti
ROSELLA CIRIMBELLI
ORIETTA DURONI

Spedizioni
GIOVANNA QUARTI
PINUCCIA BONINI
LUCIANO GALEAZZI

Direzione, Redazione, Amministrazione
Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - Milano
Tel. (02) 61.72.671 - 61.72.641

Sede Legale
Via V. Monti, 15 - 20123 Milano
Autorizzazione alla pubblicazione
Trib. di Monza n. 458 del 24/12/83
Elenco Registro dei Periodici

Pubblicità
Concessionario in esclusiva per l'Italia e l'Estero
SAVIX S.r.l.
Tel. (02) 6123397

Fotocomposizione
F.G.M.
Via Rancati, 22 - 20122 Milano

Stampa
GEMM GRAFICA S.r.l.
Paderno Dugnano (MI)

Diffusione
Concessionario esclusivo per l'Italia
SODIP - Via Zuretti, 25 - 20125 Milano

Spediz. in abbon. post. gruppo III/70

Prezzo della Rivista L. 3.000
Numero arretrato L. 5.000

Abbonamento annuo L. 28.000
Per l'estero L. 42.000

I versamenti vanno indirizzati a:
JCE - Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - Milano
mediante l'emissione di assegno circolare, cartolina vaglia o utilizzando il c/c postale numero 315275.

Per i cambi d'indirizzo allegare alla comunicazione l'importo di L. 500, anche in francobolli, e indicare insieme al nuovo anche il vecchio indirizzo.

Mensile associato all'USPI
Unione Stampa Periodica Italiana

FATECI POSTO

È scoccato il numero sette. È tempo di un primo bilancio: facciamolo.
Gennaio '84: è in edicola Electronic Games edizione italiana. La notizia fa sensazione perché finalmente è nato il "contraltare" di Video Giochi fino a quel momento unica rivista del settore. L'esordio provoca critiche e consensi: gli addetti ai lavori nascondono a fatica un pizzico di perplessità mentre la risposta dei lettori è molto positiva. Le prime lettere giunte in redazione ci aiutano a raddrizzare un po' il tiro e nel frattempo si stringono i contatti con i collaboratori che attraverso i propri articoli contribuiscono alla stesura di nuovi numeri. Il secondo Electronic Games ricalca a grandi linee la forma e i contenuti del primo. È nel terzo che cominciano ad apparire alcune novità fra cui i tagliandi per votare i migliori giochi e per partecipare alla gara tra tutti i lettori. Ma in pentola bollono già nuove cose. Nel numero quattro nasce la rubrica dell'intervista, l'olimpo, il gioco del mese, il parere di E.G. mentre cominciano ad arrivare i primi disegni di mister E.G. che si vuole far diventare la mascotte della rivista. Quante cose in così poco tempo! Ma le vostre lettere riportano appelli incontentabili e per noi non c'è tregua. Ci rimproverate di non parlare abbastanza di computer e così nel numero cinque questa nuova esigenza si concretizza in un articolo sugli home che inaugura una consuetudine indispensabile.
Il numero sei conferma gli sforzi precedenti e mentre Pac-Man continua a lanciare le proprie sfide, viene eletto mister E.G. I primi progetti si sono realizzati ma la nostra pentola non smette di bollire. Se finora abbiamo fatto buone cose il merito è anche vostro che ci avete scritto guidando le nostre scelte. E adesso se ce lo siamo meritato, fateci posto. Dove? Nel vostro tempo, nei vostri interessi, nei vostri giochi, tra i vostri amici. Un ultimo appunto: non perdetevi il numero di settembre; la nostra pentola non ha intenzione di deludervi.

RIADATTARSI

Spett. Redazione, con sorpresa abbiamo letto sul n° 5 di ELECTRONIC GAMES a pag. 10 la risposta (titolo ADATTARSI) alla domanda di un lettore di Roma che chiedeva se il SUPERCHARGER fosse compatibile con l'apposito adattatore per Coleco.
Contrariamente a quanto asserito, il SUPERCHARGER della Starpath Corp. da noi (n.d.r. Ruggeri Telegames) importato e distribuito è perfettamente compatibile con l'adattatore per Coleco; solo che la particolare forma di costruzione comporta una leggera differenza nella sagomatura del SUPERCHARGER per cui, in questa versione (cioè per Coleco) viene fornito soltanto su specifica richiesta. In particolare, se qualche possessore di consolle Coleco avesse già acquistato un SUPERCHARGER di nostra distribuzione (n.d.r. Ruggeri Telegames) e si trovasse nell'impossibilità di usarlo può spedircelo accompagnato dalla Carta di garanzia e richiedercene la sostituzione gratuita con altro

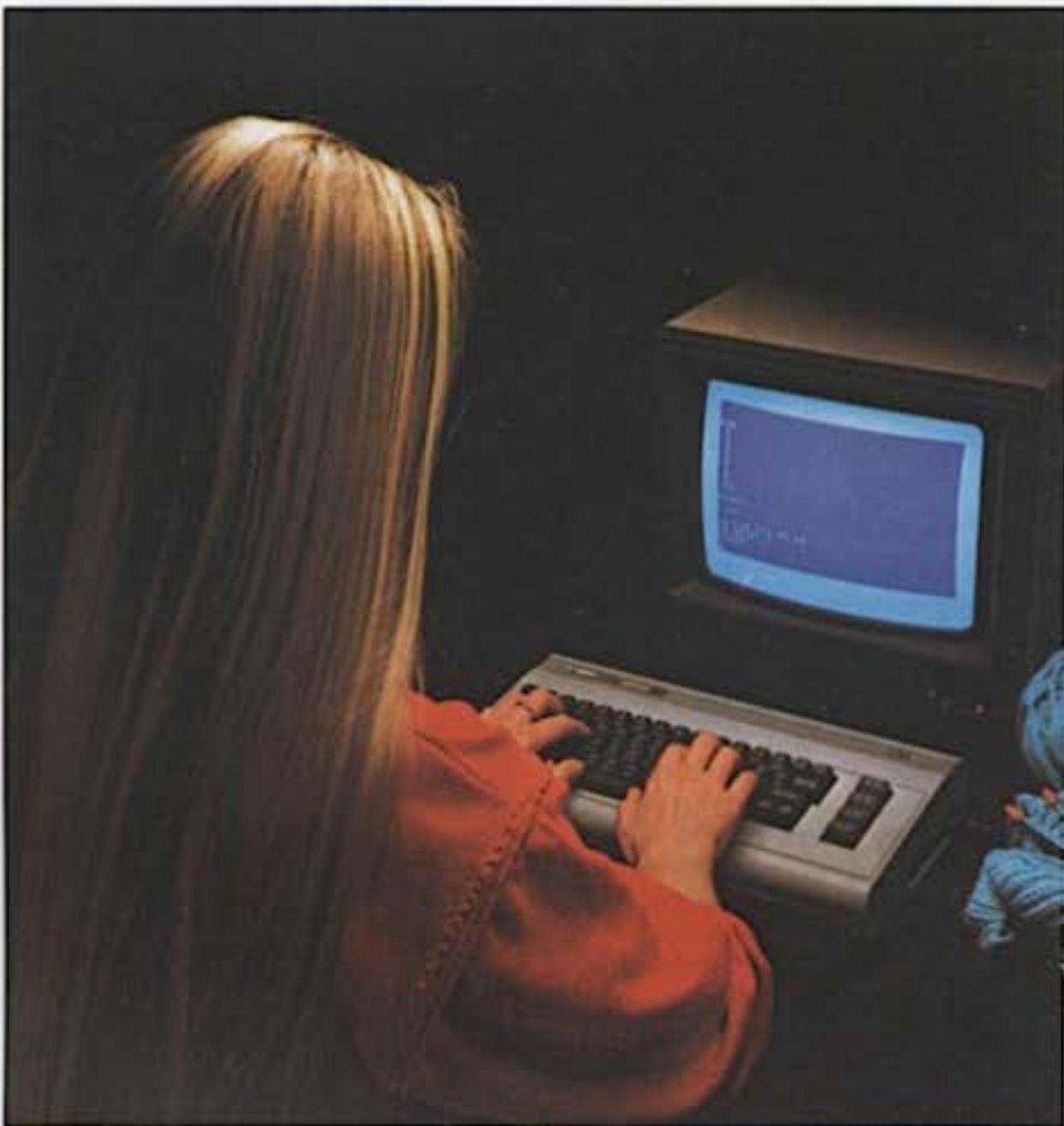
per Coleco.
Poiché nella risposta del vostro redattore è stata espressamente citata la nostra Ditta, vi preghiamo di voler cortesemente provvedere alla pubblicazione di una rettifica nella stessa rubrica.
Vogliate gradire i nostri migliori saluti.

Ruggeri Telegames (Roma)

Questa lettera ci è giunta come una tirata d'orecchi.
Effettivamente non ci sono attenuanti anche se l'errata informazione è origine di un malinteso in assoluta buona fede. Ovviamente chi ci scrive ha già avuto modo di ricevere le nostre scuse e la pubblicazione della lettera serve solo a compensare l'errata informazione riguardo il SUPERCHARGER pubblicata sul numero 5. Sbagliare è umano e per quanto ci riguarda non abbiamo intenzione di perseverare.
Non aggiungiamo altro se non l'invito a tutti i lettori di prendere nota che il SUPERCHARGER distribuito dalla RUGGERI TELEGAMES

di Roma è perfettamente compatibile con l'apposito adattatore per Coleco. Riadattiamoci quindi.

SIGNORI E SIGNORE: MICHELANGELO!

Sapete! Credo di avere una buona idea per il vostro E.G.
Mi chiamo Vito e siccome non so disegnare (ci ho provato ma mi riusciva sempre un essere indefinito che non aveva niente a che fare con ciò che ho in mente) vi scrivo tutti i suoi particolari così magari qualcuno più bravo di me riuscirà a dargli un'immagine.
E.G. significa Electronic Games, ma potrebbe significare anche giornalista extraterrestre, vi pare? È sarebbe in tema con le pagine dell'intervista del vostro giornale.
Ho pensato a un tipo con berretto stile ispettore anni 30 dove nel nastrino nero del berretto ci fossero infilati tanti foglietti disordinati. Testa spropositata a causa del grande cervello (un giornalista pensa parecchio). Occhi (brutti) e orecchie (brutte) molto grandi per poter vedere e sentire tutto di tutti. Bocca stretta a causa del poco cibo che ci passa. Naso grosso e gocciolante a causa del perenne raffreddore. Collo molto stretto con l'ugola che gli esce fuori. Ah! pochi capelli. Impermeabile sempre stile ispettore anni 30, tutto sgualcito malridotto sudicio con foglietti che escono da tutte le falde, un registratore che avrà visto tutte le guerre e le battaglie di questo mondo. Braccia molto lunghe e secche, mani con tre dita che servono esclusivamente per tenere la penna. Gambe secche per le varie corse che hanno fatto, piedi piatti per le tante camminate.

Vito Colella (Mola di Bari)

Senti Vito, la tua lettera ci ha fatto ridere un sacco. No, non ti devi offendere, tutt'altro, l'entusiasmo verso l'iniziativa di EG ti ha spinto addirittura alla descrizione del personaggio visto che con la matita non te la saresti cavata affatto. Questo è molto bello e offre di te un'immagine simpatica e, appunto, divertente... insomma dei propria forte! Ciao.

LISTANDO SI IMPARA

Prima di parlare di affari vorrei premettere una cosa, certo a questa rivista non manca niente per quanto riguarda i video giochi, gli ultimi e nuovi computer, nemmeno per i concorsi la posta ecc...
Però al contrario dalle altre ri[illegible] non ha un programma per [illegible]

venduti e più semplici computer, tipo SPECTRUM, VIC 20, C. 64, ZX81.
Per questa volta è tutto.
Ciao e ancora complimenti per la vostra rivista.

Mario (Buguggiate)

Caro Mario la pubblicazione della tua lettera coincide proprio con l'inaugurazione di una nuova rubrica: "Listando si impara".
È il solito listato, niente di nuovo, ma visto che l'esigenza è sentita anche noi abbiamo pensato di dare spazio alla poco originale ma utile iniziativa. È così anche tu sei stato accontentato.

ANCHE A NAPOLI C'È

Gentilissima redazione di Electronic Games,
sono un ragazzo di 13 anni che vi scrive da Napoli. Ho acquistato in edicola i primi tre numeri della vostra rivista, e l'ho trovata molto interessante. Possego la consolle VIDEOPAC G7000 della Philips, ed ho alcuni quesiti da porvi a proposito di questo apparecchio.
Sul numero 3 della vostra rivista ho letto l'articolo sul 22° salone internazionale del giocattolo. Ho visto la descrizione del modulo VMBI prodotto dalla Philips per il VIDEOPAC, adattabile a tale sistema. Vorrei sapere se quel modulo possa essere applicato alla mia consolle G7000. (Vi ricordo che si tratta della consolle del tipo più vecchio).
Ho saputo che è in commercio, sempre per il VIDEOPAC, una cartuccia, la Cassetta G7109 che è adatta alla programmazione del computer. Poiché nessuno dei negozianti ai quali mi sono rivolto, è in possesso di tale articolo, vorrei sapere se esso è in commercio anche a Napoli.
L'altro quesito che voglio porvi riguarda la versione per il VIDEOPAC del famoso gioco della Imagic DEMON ATTACK. Desidererei sapere se tale cassetta è compatibile con il mio G700, quando verrà posto in commercio qui nella mia città, e con quale numero di sigla potrò trovarlo nei negozi.
Il quarto quesito che voglio porvi riguarda invece una caratteristica alquanto strana del sistema VIDEOPAC: mentre in altri giochi da bar e non, come l'ormai noto PAC-MAN della ATARI, all'inizio di una partita si hanno in dotazione tre 'PAC-MAN, nelle cartucce VIDEOPAC se ne ha uno solo. Mi spiego meglio: mentre nel già citato PAC-MAN si termina la partita solo dopo essere stati "mangiati" tre volte, nel VIDEOPAC si termina la partita dopo essere stati, come nel caso di PAC-MAN, mangiati non tre volte, ma solo una. Perché?
Ringraziandovi anticipatamente vi porgo i miei migliori saluti e auguri per la vostra rivista.

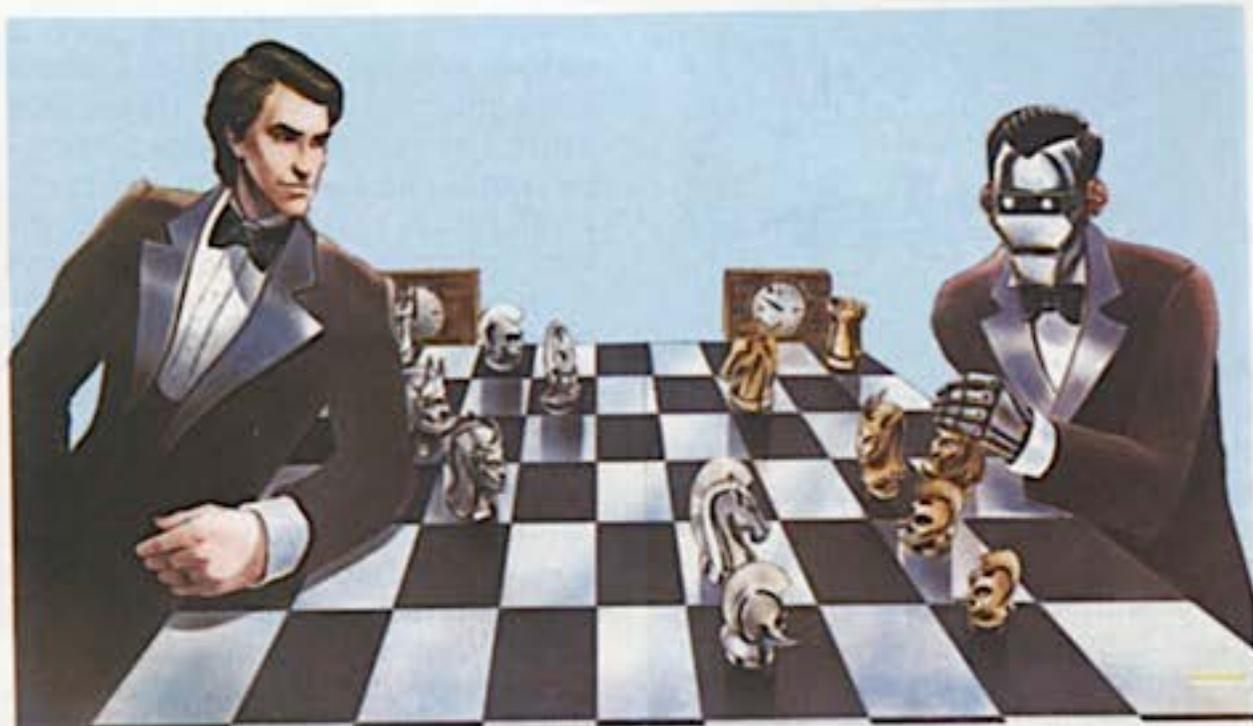
Raffaele Squeglia (Napoli)

Grazie per gli apprezzamenti, gli auguri e i saluti e passiamo alle tue domande.
Il modulo VMBI di cui parlavamo sul numero 3, non è compatibile con il vecchio VIDEOPAC; ci dispiace assai. Ovviamente anche la cassetta G7109 è altrettanto inutilizzabile. Buone notizie invece riguardo ai giochi: la compatibilità in questo caso è asicurata sebbene non al 100%: infatti lo sfondo di alcuni, sul G7000 appare con caratteristiche grafiche inferiori ma comunque sempre valida. Per Demon Attack ovviamente il discorso è analogo. Sulla distribuzione dei suddetti prodotti in quel di Napoli, non sappiamo dirti gran ché; normalmente i prodotti Philips si trovano in tutta Italia ma spesso la discrezione del rivenditore determina la presenza di un prodotto piuttosto che di un altro. Se hai avuto difficoltà con il tuo rivenditore ti consigliamo di rivolgerti ai negozi della Bit Shop Primavera di cui riportiamo su ogni numero, l'elenco dettagliato. Riguardo al PAC-MAN non c'è niente da fare: l'analogo gioco della Philips ha un solo divoratore.
Ci chiedi il perché? Noi non sappiamo se ci sia un reale motivo: forse è una scelta del programmatore che ha deciso di diversificare, anche in questo particolare, il gioco Philips da quello Atari.

CAMBIARE O NON CAMBIARE? QUESTO È IL PROBLEMA

Gentilissima redazione di ELECTRONIC GAMES,
sono un ragazzo di 13 anni e leggo e ammiro la vostra rivista.
Posseggo un Sinclair Zx Spectrum e per i lavori di casa mi serve un computer più potente in tutto.
Io avevo pensato al Commodore CBM 64, però quando ha saputo che il ColecoVision (CBS), con la tastiera può diventare un potentissimo computer, Adam, ho pensato che vedendo il mio computer potevo comprarmi il Coleco e in un secondo tempo la tastiera.
Ed ecco le domande:
Vorrei sapere quanti ROM ha il Coleco+tastiera.
Quanti RAM ha a disposizione l'utente quanti ROM.
Se faccio bene a fare questo scambio.
Quando arriverà precisamente in Italia la tastiera.
Scusate se sono molte le domande ma non vorrei prendere una fregatura.
E vorrei sapere un'ultima cosa:
ho letto che il modulo Turbo non serve solo per la rispettiva cartuccia ma servirà anche per altre cassette:
Che tipo di giochi saranno?
Se ne conoscono già alcuni nomi?
Sarei veramente contento se potreste pubblicare tutte queste domande.
GRAZIE. E... continuate così!!!
CIAO.

Baiocchi Fulvio
(S. Benedetto Tr.)

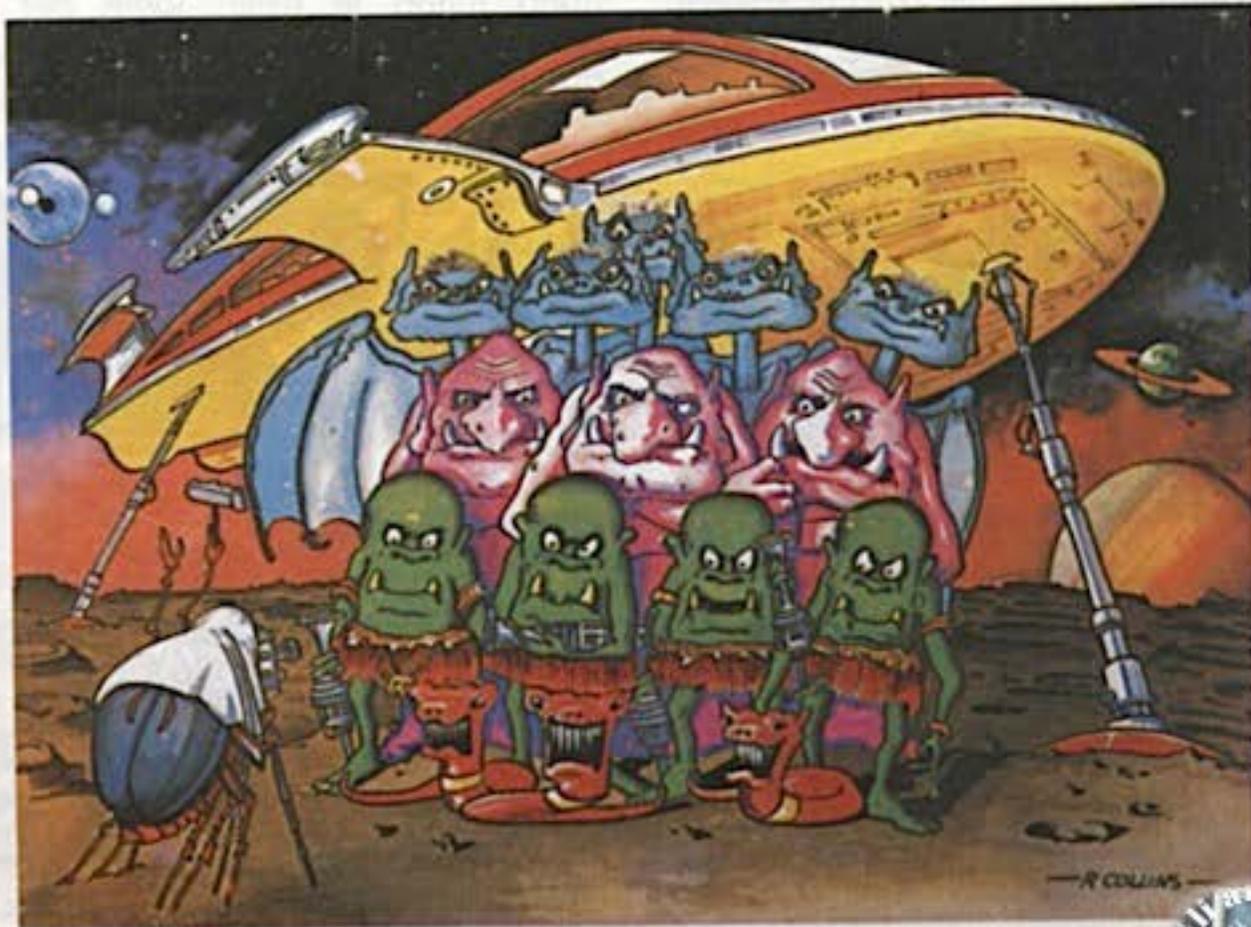
Le tue domande sono tante ma interessanti:
la ROM del Coleco + tastiera è di 40K;
l'utente dipone di una RAM di 26K sugli 80K complessivi. Circa l'opportunità dello scambio forse è il caso di attendere un pochino visto che sono annunciati nuovi micro per i prossimi tempi: Junior IBM a fine mese, QL a settembre e i nuovi Commodore per l'autunno. Come vedi la scelta è vasta e noi ti aiuteremo, con precisi articoli su ogni sistema suddetto, a operare una buona scelta.
Circa il Turbo il distributore del prodotto non fa indiscrezioni e ancora non è tempo di parlarne ufficialmente con la stampa; appena lo sarà te lo faremo sapere.

SCACCO MATTO

Amici di ELECTRONIC GAMES, sono un ragazzo di 18 anni e sono amante dei videogiochi. Sono un SUPER APPASSIONATO degli scacchi e siccome posseggo un VIC 20, mi piacerebbe sapere se esiste una cassetta adatta, per poter giocare a scacchi contro il COMPUTER.
Grazie! Complimenti per la vostra rivista è veramente eccezionale!
Saluti.

Francesco Tergolina
(S. Damiano D'Asti)

Francesco, per te che sei un appassionato di scacchi l'abbinamento col computer di questa disciplina ti starà dando belle soddisfazioni perché i programmi su questo argomento sono tanti e belli. Abbiamo selezionato tre titoli che rappresentano un po' il meglio: SARGON II CHESS con 7 livelli L. 49.000, BOSS a 9 livelli L. 49.000 e GRAND MASTER a 10 livelli L. 55.000. Buon divertimento.

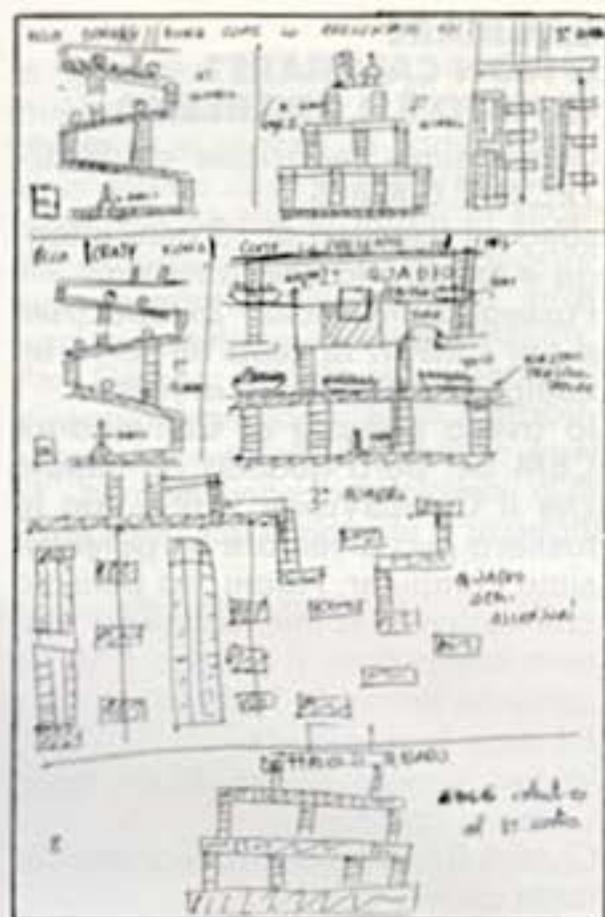
CHE DITE? ME LO VENDO?

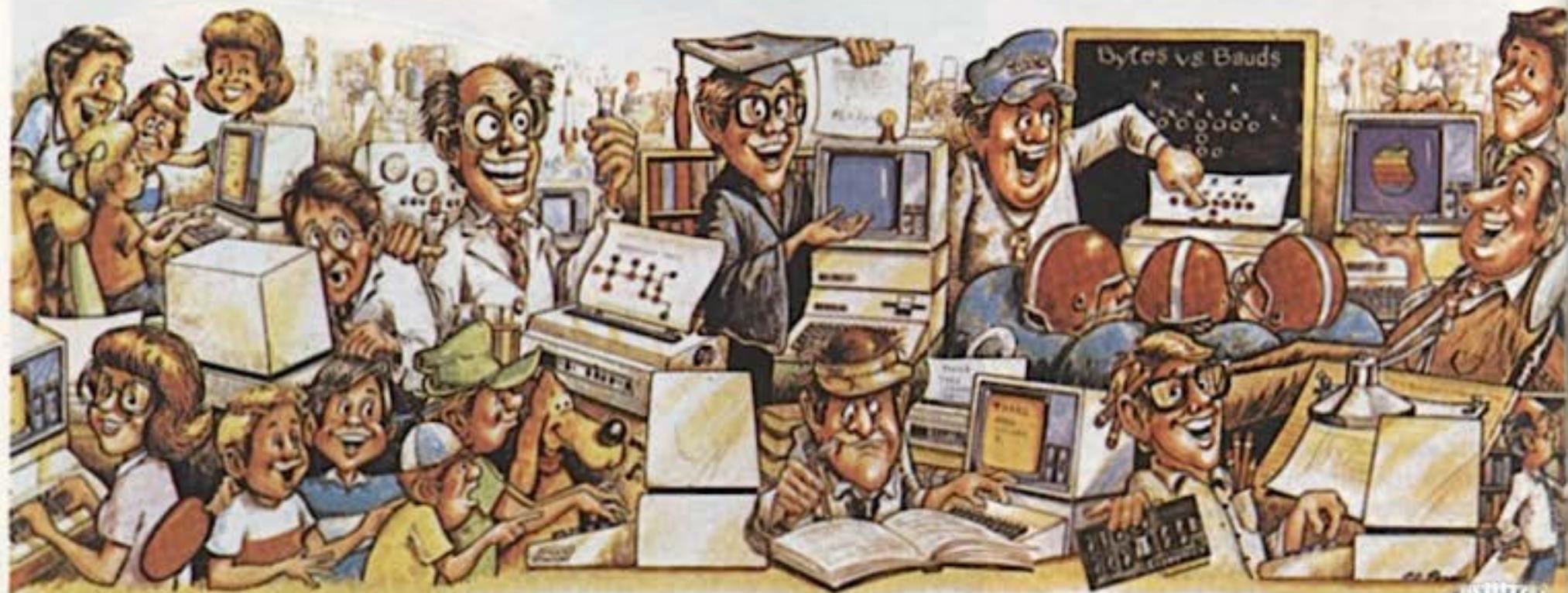
Cara redazione di E.G. sono un ragazzo di 14 anni e mi chiamo Alessandro, sono anche il fiero possessore di una consolle Colecovision. Ma veniamo ora alle domande che spero pubblicherete, con le risposte ovviamente:
Faccio bene a vendermi il Colecovision e comprarmi il Commodore 64?
Quanto costano i giochi su disco del Commodore 64? Per quale ragione gli stessi giochi in certi listini hanno prezzi diversi?
Ho visto recentemente una foto che illustrava il nuovo computer

Adam della Coleco ed ho notato che c'erano tre periferiche: la tastiera, la stampante ma il terzo elemento non sono riuscito a riconoscerlo, potreste aiutarmi a appagare la mia curiosità?
Potrei sapere quanto tempo impiega il Commodore 64 a caricare un programma su cassetta da 16K RAM?
Perché i 16K RAM del Commodore 64 non sono del tutto disponibili dall'utente mentre quelli dello ZX Spectrum si?
Riuscirete a rispondere a tutte le domande? In ogni caso vi dico grazie.

Alessandro Camela
(San Benedetto T.)

Caro Alessandro
noi ci chiediamo: perché se sei fiero di possedere il Colecovision te lo vuoi vendere? E poi, comunque, perché chiederlo a noi?
Vogliamo dire che è una decisione che non si basa su delle valutazioni comparative: il Colecovision è una consolle e il Commodore è un computer, sono cose diverse che non si possono mettere a confronto.
Se vuoi se ne può fare, genericamente, una distinzione di valore: il computer può per alcuni essere più utile della consolle e quindi preferito a questa però noi pensiamo che anche il gioco puro è utile e non ci sentiamo di optare decisamente per una delle due parti. Per venire alle altre domande sappi che la diversità dei prezzi di listino può essere dovuta da tanti fattori tra i quali la mancanza di accordi chiari tra le case distributrici e i rivenditori. Comunque il prezzo del dischetto genericamente varia da un minimo di L. 40.000 a un massimo di L. 120.000. Circa le periferiche ADAM crediamo che il terzo elemento a cui ti riferisci sia la memoria di massa.
Continuando: il Commodore 64 carica in circa 5 minuti. Infine: sul C. 64 sono disponibili appunto 40K RAM e sullo Spectrum a 16K si dispone invece di 9K RAM. Questo è tutto, ciao.

DONKEY E CRAZY

Simpatici amici di "ELECTRONIC GAMES and COMPUTER", vi scrivo questa lettera per specificare un eventuale equivoco che si potrebbe venire a formare. Infatti, nella scheda del "GIOCO ANCH'IO", come vedete alla parola "GIOCO", ne ho scritti 2. Questo per specificare un fatto ben preciso: ciò è dovuto dal fatto che sia DONKEY KONG che CRAZY KONG sono due video giochi quasi simili. L'unica differenza che ho notato è questa: al gioco di DONKEY KONG gli scenari sono identici a quelli di CRAZY KONG, solo che ne manca uno. Infatti in DONKEY KONG abbiamo il primo quando con i barili che scendono lungo le travi; idem per CRAZY KONG, nel secondo quando invece, come riportato nel

giornalino, voi dite che abbiamo uno scenario in cui Mario deve rimuovere i sei bulloni che tengono insieme il singolare edificio. Tutto ciò avviene in DONKEY KONG come dite voi. In CRAZY KONG, invece non abbiamo al secondo quadro la simpatica struttura d'acciaio legata con sei bulloni come in DONKEY KONG ma bensì un quadro dove passano delle torte sopra dei rulli trasportatori che attendono Mario al suo passaggio sopra i rulli. Per il resto sia DONKEY che CRAZY sono uguali poiché dopo abbiamo il muro degli ascensori in entrambi.
Appunto vi ho scritto questa lettera per fare questa doverosa precisazione. Per rendere ancora più chiara l'idea, vi faccio pure un

CRAZEE CONG

piccolo schemino riepilogativo:
Da quel che ho combinato con i disegni che ho tentato di fare, penserete che sia un tipo un po' eccentrico, se non per dire matto. Ciò però l'ho fatto per precisare quale era la vera ed unica differenza tra il DONKEY e il CRAZY. Comunque la mia unica e vera gioia è quella di poter partecipare alle vostre gare. Naturalmente è sottinteso fin dall'inizio, che io intendo partecipare ad una eventuale gara di DONKEY o CRAZY KONG, dove so realmente giocare, e con ciò ho finito questo mio lungo discorso, vi porgo i miei più sinceri saluti di VIDEOGIOCHISTA.
P.S. Mi farete un grandissimo favore se pubblicherete nel vostro giornalino nello spazio riservato alla posta, la mia lettera (senza i disegni o a vostro piacere) per dimostrare ai miei amici, che sono anch'io qualcuno ai VIDEO-GAMES (o almeno sembra) poiché essi mi "sfottono" sempre. Io cerco di fare del mio meglio. Vi ricordo che ho fatto 323.800 a CRAZY KONG. Con ciò ho finito e vi risaluto di nuovo, aspettandomi di veder pubblicata la mia lettera (grazie). Ah, un ultima cosa e poi ho finito: quando ci saranno le gare, spero che mi comunicherete le date di svolgimento o almeno scrivetele sul giornalino. Però una lettera fa sempre piacere. Ora taccio e ho finito di scrivere.

Giovanni Perenini

FEDELISSIMO

Spettabile redazione di E.G., vi seguo fin dal 1° numero e devo dire che la vostra è una bellissima rivista.
Vorrei farvi alcune domande:
La cassetta ZAXXON (Colecovision) è disponibile anche per l'Intellivision? se si quanto costa?
Potreste darmi qualche consiglio su alcune cassette più belle per il Colecovision?
Pitfall II è disponibile anche per il Colecovision?
La cassetta del Dechatlon (Activision), verrà convertita per l'Intellivision?
Vi prego di pubblicare la mia lettera. Distinti saluti.

Andrea Magri. (Trieste)

Caro fedelissimo amico, grazie per la fiducia e la costanza.
ZAXXON non è disponibile per la consolle Intellivision.
Ti consigliamo ROCKY per il Colecovision, che se ancora non è nei negozi prestissimo ci sarà.
Pitfall II non è disponibile per il Coleco e difficilmente, per via di accordi tra produttori e distributori, lo sarà mai.
Idem per il Dechatlon dell'Activision.

---

a Settem

cercateci co

bre
VIDEO
GAMES
MPUTER
sì

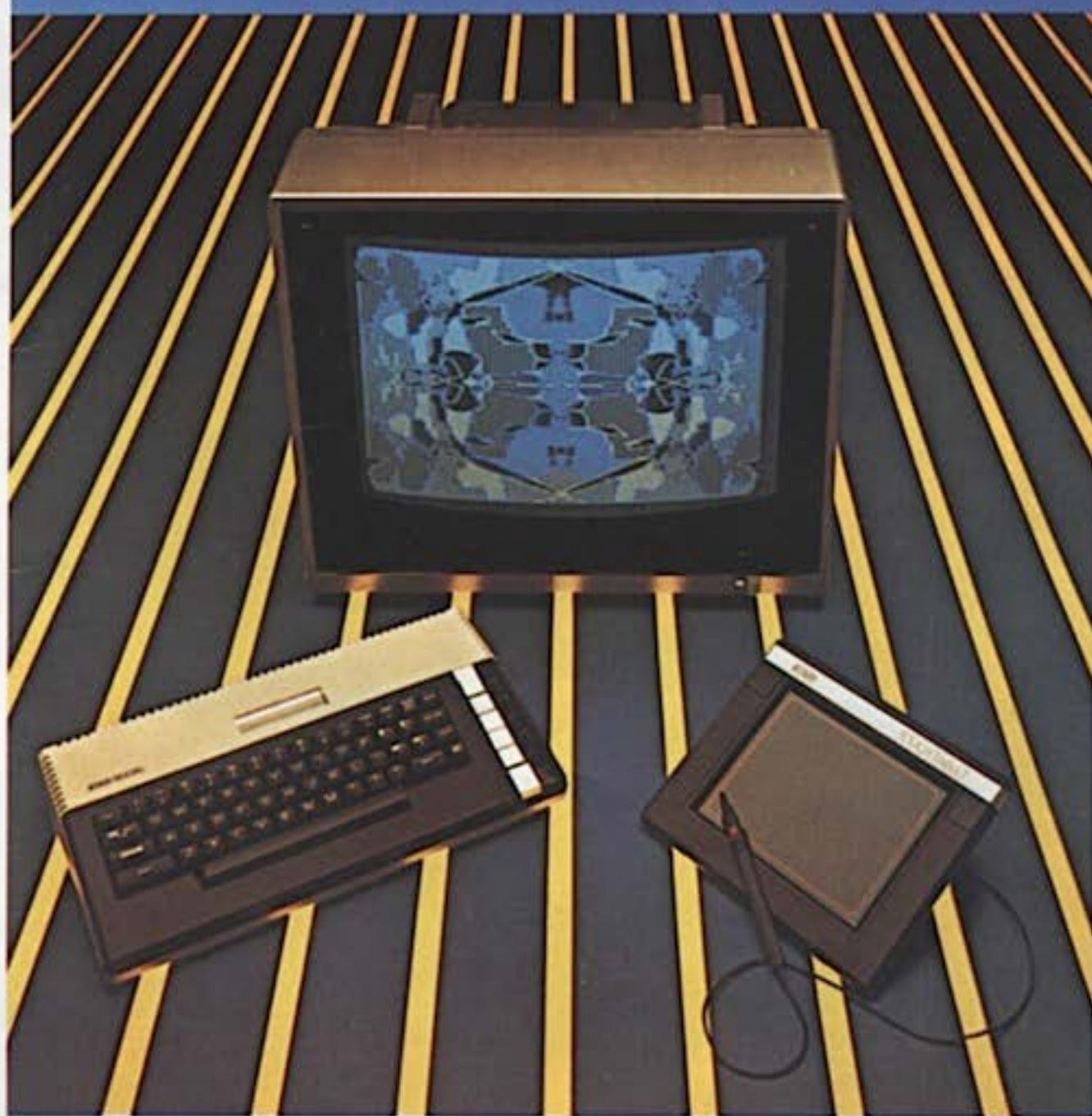
PRESENTATO IL NUOVO COMPUTER ATARI 800 XL

Il mese scorso a Milano sono state presentate le nuove linee di prodotti Atari per l'Italia: Atari Soft e Atari Home Computer. La novità più attesa e importante è sicuramente il nuovo computer Atari 800 XL a 64K: il suo ingresso nel mercato rappresenta senza dubbio una svolta importante come è sempre stato in occasione degli esordi dei prodotti Atari.

Il prezzo, non troppo elevato (poco più di 600.000 lire), colloca l'800 XL in una fascia molto ampia di possibili utilizzatori. Entro la fine dell'anno saranno disponibili sul mercato molti programmi di utilità già tradotti in italiano — gestione casalinga — Atari Writer, Animazione e vari educazionali.

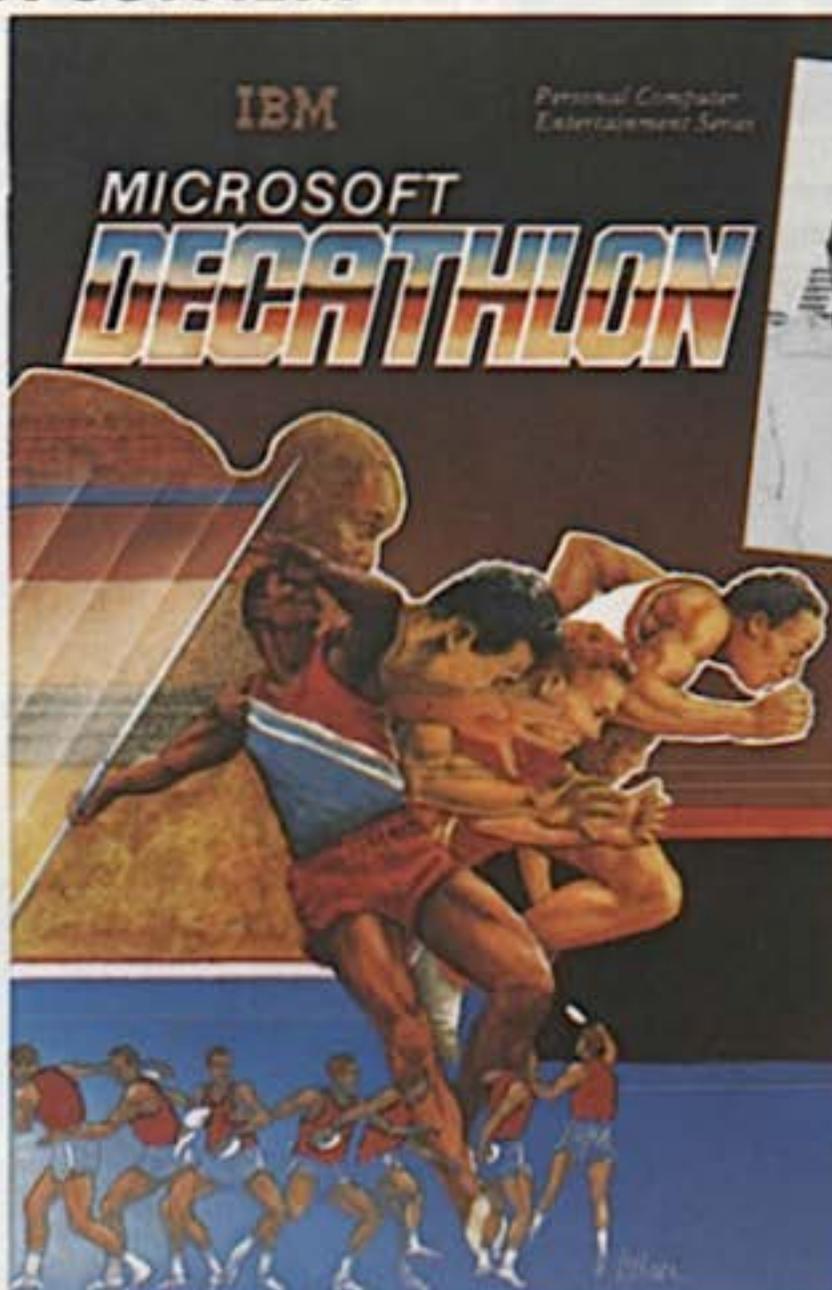
Non mancano naturalmente i classici videogiochi come Donkey Kong, Pole Position, Dig Dug, ecc. in versione computer.

Un capitolo importante riguarda sicuramente le periferiche, oltre ai classici registratori a cassetta, drive, stampante, plotterino, penna ottica,è senza dubbio da sottolineare l'ottima tavoletta grafica con ampie selezioni di colori e grafica; una scelta ideale per tutti gli amanti della computer grafica o più semplicemente per chi desideri realizzare semplicemente figure e disegni con il proprio computer.

HOME COMPUTER

ALLE OLIMPIADI CON IBM

Ivano Venturini ha vinto l'eccezionale gara al gioco DECATHLON per il personal computer IBM svoltosi durante la primavera scorsa presso il negozio IBM di Milano in Largo Corsia dei Servi. Alla finale del 5 Maggio si era giunti attraverso dure selezioni durante le quali settimanalmente veniva eletto un episodico vincitore. Alla finale si erano qualificati in sei e su tutti è emerso Ivano Venturini.

Padrino della manifestazione il campione di basket Dino Meneghin al quale abbiamo rivolto alcune domande. "Giochi mai con i video-games?" "Non spesso, solo qualche volta con i miei nipoti".

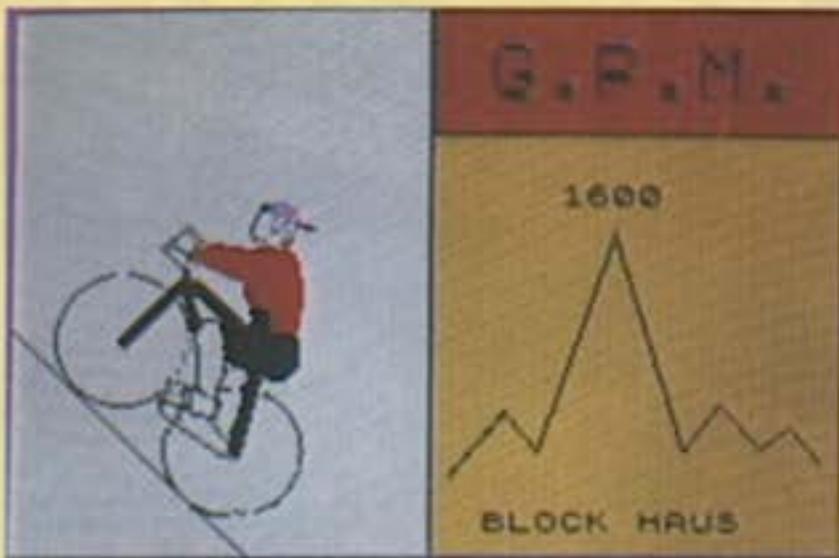
"Credi ci siano attinenze tra lo sport e il gioco a video?" "Si, senz'altro. Per esempio l'agonismo che caratterizza le due discipline".

Meneghin con i premiati

Al campione e vincitore del viaggio a Los Angeles, abbiamo chiesto un parere sul gioco per il PC della IBM: "La grafica è buona e la dinamica è molto divertente".

Buon viaggio quindi al nostro amico e auguri a Meneghin, presto impegnato a Los Angeles con la nazionale.

SINCLAIR IN MAGLIA ROSA

Il 67° giro d'Italia quest'anno si è tinto dei quattro colori caratteristici della Sinclair. Lo ZX Spectrum è stato infatti protagonista, insieme ai corridori partecipanti, dei collegamenti RAI che ogni giorno, dal 16 maggio al 12 giugno, portavano il giro sui teleschermi d'Italia.

Sui due microdrive della configurazione sono state memorizzate informazioni varie relative ai partecipanti,

alle squadre, alla natura del percorso, alle statistiche e ai cenni storici. Una serie di 11 videate grafiche apparse alternativamente in sovrapposizione alle immagini della gara, dava allo spettatore tutte le informazioni utili a meglio seguire le varie fasi della competizione. Creatore del software è Giancarlo Butti già esperto sinclarista. La regia della trasmissione è stata di Claudio Tommasetti.

PHILIPS C 7420

La Philips casa olandese d'indubbia fama ed importanza nell'elettronica ha presentato recentemente il nuovo modulo C 7420, il quale, unito alla consolle VIDEOPAC G 7400, forma un vero sistema pronto alla realizzazione ed esecuzione di programmi ideati dall'utente, scritti in linguaggio BASIC o addirittura in linguaggio macchina.

L'estetica del sistema risulta piacevolmente curata grazie ad un design molto moderno e ad una riuscita combinazione di toni e colori.

Nel VIDEOPAC G 7400, si differenziano due parti, quella superiore, di colore grigio perla, contiene la tastiera vera e propria, mentre il resto dell'involucro inferiore è di colore marrone.

Il modulo computer C 7420, ha invece la forma di un parallelepipedo, che mediante degli appositi gancetti, si innesta nelle fessure di raffreddamento della consolle.

Da questo modulo fuoriescono due cavi: il primo, terminante con un CARTRIDGE, serve al collegamento del computer con la tastiera; il secondo, composto da tre piccoli cavetti, serve alla gestione di un registratore a cassette.

La consolle G 7400 si differenzia dai modelli precedenti soprattutto per la tastiera, che essendo sempre a sfioramento, risulta più ricca di funzioni utili in ambiente BASIC, quando si programma.

La tastiera può essere giudicata l'unico neo del sistema, infatti, malgrado la sua completezza, la definizione "a sfioramento" è alquanto impropria, visto che per una corretta digitazione dei dati occorre una certa insistenza sui tasti poco sensibili. Oltre a ciò, le posizioni dei tasti numerici, dello SPACE e del RETURN, sono poco ortodosse, e creano dei problemi a chi è già abituato ad altre tastiere.

Comunque a parte questo handicap, la potenzialità del computer risulta essere sempre elevata, sia per l'uso di un linguaggio BASIC esteso, sia per l'utilizzazione di un processore come lo Z80, che offre a chi è veramente interessato, l'opportunità di una programmazione ad alto livello.

Nel circuito del computer C 7420, ci sono, accanto alle memorie già residenti, dei posti liberi, i quali, anche se non zoccolati sono sicuramente la sede per ulteriori espansioni di memoria.

Per quanto riguarda il BASIC residente, già il nome MICROSOFT, che compare sul fronte del computer, ci anticipa una qualità senz'altro elevata.

Consultando l'esauriente manuale che la PHILIPS dà a corredo del computer, si posso-

no notare i numerosi statement del BASIC 80 implementato sulla macchina.

Dai più comuni comandi come GO TO, GO SUB, etc. si arriva a trovare comandi come STICKX e STICKY che insieme all'istruzione ACTION controllano e gestiscono l'uso dei due joystick connessi al computer.

Altro importante aspetto è la gestione grafica completissima per la sua categoria.

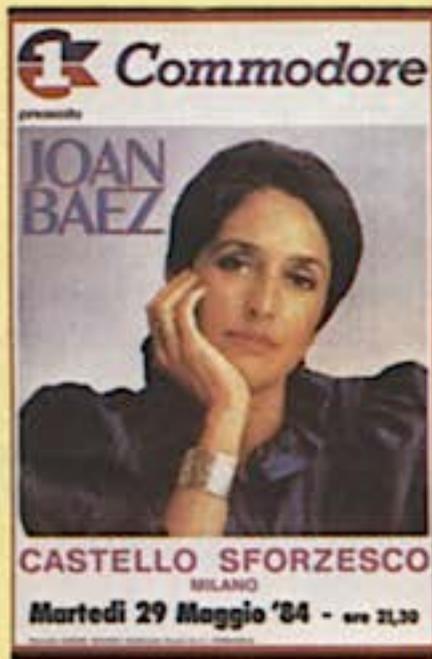
Infatti possedendo una finestra con 73600 pixels, insieme ad 8 colori, le prestazioni di questo computer si accrescono notevolmente permettendo sia la realizzazione di complessi grafici economici e scientifici sia la creazione di elaboratissimi videogiochi con immagini in alta risoluzione.

Molto originale anche la gestione del suono, che a differenza di altri home computer, offre una serie di suoni e toni già predefiniti. Con il comando SOUND, abbiamo a disposizione, 6 diversi suoni che riproducono urti, spari, sirene, etc.

Insieme al software di base vengono forniti alcuni programmi di gestione.

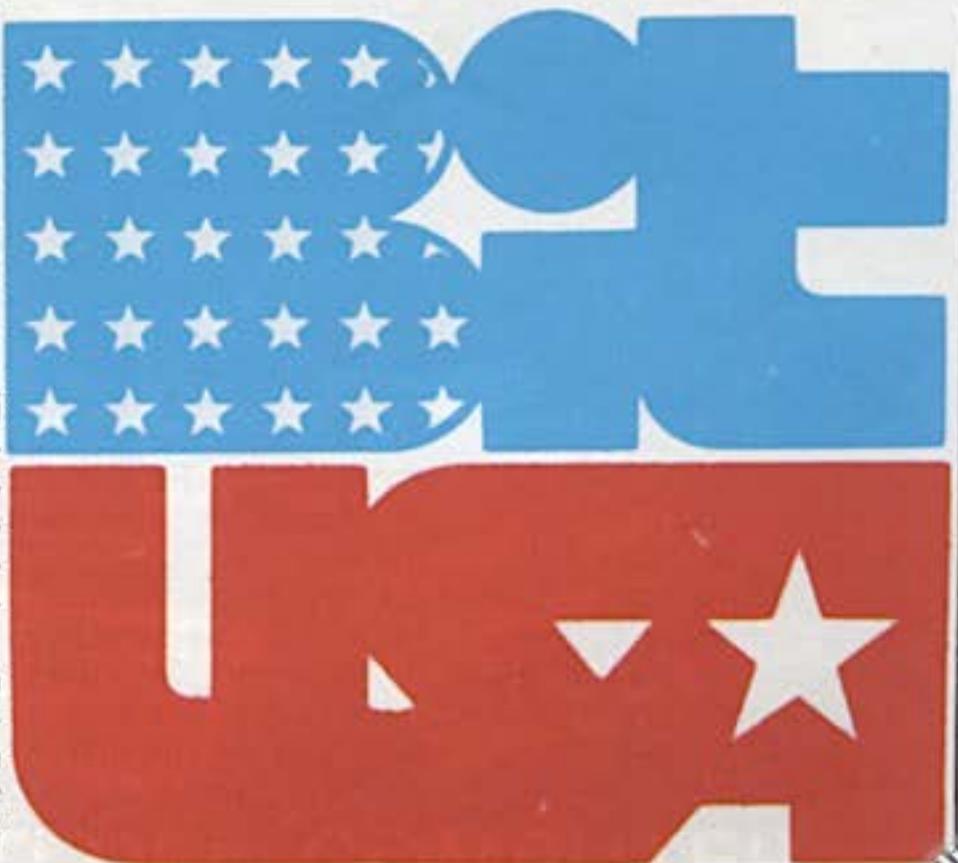
Riassumendo possiamo dire che con questa combinazione la PHILIPS ha realizzato un perfetto connubio tra videogioco e computer, senza però creare un prodotto in cui, per esaltare le caratteristiche di uno, danneggiasse le altre.

In conclusione quindi, un ottimo home computer in grado di eguagliare le prestazioni di altri computer già da tempo affermati.

COMMODORE IN CONCERTO

La Commodore ha recentemente sponsorizzato il concerto della nota cantante americana Joan Beaz, tenutosi a Milano il 29 Maggio scorso. Commodore continua, con grande effetto, la sua politica promozionale che la fa essere presente in modo sempre più massiccio, in molti contesti della vita quotidiana. Il grande sforzo a favorire la divulgazione dell'immagine, sembra dare già dei buoni risultati a livello commerciale: in recenti dichiarazioni alla stampa Sergio Messa, direttore commerciale della Commodore Italiana, afferma che ben 500 mila loro home computer sono presenti nelle famiglie italiane e aggiunge: "I nostri progetti futuri sono ambiziosi: desideriamo far diventare il computer uno strumento di largo consumo e di relativa enorme diffusione. State certi che ci riusciremo".

BIT USA: E I VIDEOGAMES DOV'ERANO?

Si è svolta a Milano dal 22 al 26 maggio la consueta mostra dei prodotti d'informatica americani distribuiti in Italia. Rispetto agli anni scorsi abbiamo notato un minore interesse per questa manifestazione che aveva sempre attratto molti visitatori. Forse le clamorose defezioni di Commodore, Atari e CBS hanno scoraggiato il pubblico degli appassionati. Inoltre, con grande sorpresa anche nostra, l'annunciato e sospirato connubio tra computer e video games non c'è stato essendo mancati i distributori delle più prestigiose marche americane. Questo ci fa riflettere: il videogame sta perdendo importanza? Non rappresenta più un buon investimento a livello commerciale?

Recenti sondaggi in America riflettono questa flessione: la grande diffusione del computer domestico catalizza gli interessi anche di molti aficionados alla consolle. Questo ci sembra normale e rappresenta una naturale evoluzione in questo campo in grande ascesa. Il computer è ormai uno strumento alla portata di tutti e inoltre si presta ad utilizzi dei più svariati tra i quali il gioco a video. Il nostro parere è comunque che il computer non annulla le doti della consolle e che forse questi due strumenti possono ancora convivere. È presto per fare previsioni decise e nette, forse la prossima generazione di videogiochi/homecomputer è alle porte (es. Philips 7420) e ciò metterà daccordo tutti.

IL NUOVO APPLE IIc

Nel mese di Aprile è stato presentato il nuovo Apple IIc, con il quale la nota casa Californiana ribadisce la sua posizione nella fascia degli home-computers di prezzo medio.

Questo nuovo gioiello della Apple racchiude tutte le caratteristiche che si desidererebbero in un moderno computer "casalingo". Vediamole: 128 Kbytes di memoria, un disk drive incorporato, tastiera con maiuscole e minuscole. In più dietro ci sono varie prese già pronte per interfacciare il computer con diverse periferiche, e cioè: il joystick e le paddles, il modem, il televisore (modulatore incluso), il monitor, un altro disk drive e la stampante. Infine ci sono la presa per l'alimentazione e l'interruttore. Tutto questo pesa meno di tre chili e mezzo, ed occupa più o meno lo stesso spazio di una guida del telefono. Ecco perché il nuovo Apple IIc è veramente portatile.

Oltre a queste caratteristiche, che rendono il computer già molto "appetibile", bisogna dire che la tastiera è molto sensibile, il design piacevole e molto razionale.

Il prezzo al dettaglio dell'Apple IIc è di $ 1295, all'incirca 2.200.000 lire. Inutile dire che, di conseguenza, il prezzo dell'Apple IIc è sceso sotto i 1.000 dollari. Tra le altre caratteristiche del IIc vi è anche la possibilità di utilizzare il "mouse", quella piccola scatoletta che serve a spostare sullo schermo un cursore, col quale si indica la funzione scelta di volta in volta, rendendo molto più semplice l'uso del computer.

Le più importanti case di software americane, infatti, stanno approntando delle versioni dei loro programmi più venduti da usare col "mouse". La Apple si aspetta molto dal IIc, ed ha stanziato 20 milioni di dollari (34 miliardi di lire), solo per la sua pubblicità. La casa americana conta di raggiungere sia il pubblico dei giovani, 14-15 anni, sia i "business men", soprattutto grazie alla montagna di software esistente, per l'Apple, nei campi della finanza, affari, contabilità...

Basti pensare che il programma attualmente più venduto negli U.S.A., è "THE HOME ACCOUNTANT", della Continental. Si tratta appunto di un programma che, come dice il nome ("il contabile domestico"), serve a tenere la contabilità dei propri affari (affitto, stipendio, immobili, rate, obbligazioni...).

Se aveste dei dubbi sul futuro successo di questo computer, sappiate che dopo la sua presentazione, dai dettaglianti americani ne sono subito stati ordinati 50.000.

LA PIU' GRANDE CATENA DI COMPUTER IN EUROPA.

3M

sinclair

SHOP bit primavera

olivetti

CASIO

commodore

SEIKOSHA

I PROFESSIONISTI DEL COMPUTER

ROBOT: NON È PIÙ FANTASCIENZA

Dopo i personal computer, ecco i personal robot, ovvero i robot ad uso personale, docili, gentili e servizievoli, pronti ad eseguire i nostri comandi (o almeno alcuni di essi).

Sebbene ancora troppo costosi per essere alla portata di tutti, e troppo limitati per servire a qualcosa, questi mini robot, stanno facendo la loro apparizione anche in Italia.

Attualmente la loro funzione è dimostrativa; molte aziende li usano nelle fiere per salutare e stupire il cliente che si avvicina al proprio stand, facendo porgere dal robot un biglietto da visita e un saluto dall'accento tipicamente yankee.

Secondo l'autorevole parere di un mio conoscente, da tempo impegnato nel campo dei micro, questi robot faranno fra breve la loro comparsa nelle case, con una prepotenza maggiore dei micro.

Il fatto è che un computer non si sa bene a cosa possa servire, poi bisogna programmarlo, chissà cos'altro; in fondo è un po' una seccatura, che bisogna acquistare tanto per restare al passo con i tempi.

Un robot che ti porta a spasso il cane, o ti serve il te a letto, è forse qualcosa di più comprensibile e, perché no, di più utile.

Il personal robot che vi mostriamo nella foto è da poco giunto dagli USA, ed è distribuito in Italia dalla Sirius, nota azienda distributrice dei Commodore.

Il giocattolino, alto all'incirca un metro, è decisamente simpatico.

Dotato di alcune EPROM standard, contenenti dei programmi di utility, è anche programmabile mediante un collegamento temporaneo con un Commodore, sul quale si batte il programma che viene memorizzato all'interno del robot, e successivamente eseguito.

Il robot può quindi essere programmato, utilizzare delle EPROM esistenti oppure essere teleguidato, mediante una piccola consolle collegata alla macchina mediante una piattina lunga un paio di metri.

La cosa più interessante è ovviamente la programmazione, che si avvale di comandi molto semplici, per il far muovere il robot, il braccio, e far pronunciare delle frasi.

La macchina è infatti dotata di sintetizzatore vocale. Le sporgenze rettangolari bianche che si intravedono nella foto, sono dei sensori, che rivelano la presenza di ostacoli.

Un altro sensore all'infrarosso, consente alla macchina di rilevare ostacoli frontali, e anche di utilizzare la stessa come antifurto.

Il braccio è mobile su cinque assi, ma la presa è limitata a pochi grammi, per cui le applicazioni possibili sono chiaramente didattiche e dimostrative.

Due motori provvedono a far muovere il robot e a farlo girare; la memoria è in grado di conservare i dati relativi ad ostacoli trovati su di un percorso in modo tale che la macchina sia in grado di trovare comunque una via di uscita anche in un labirinto.

Il funzionamento è ovviamente a batterie, e la macchina si dirige da sola verso il caricabatterie per rifornirsi di energia.

È quindi sufficiente lasciare inserita la spina di questo carica batterie e lasciare che il robot provveda da solo al proprio sostentamento.

I led posti nella parte superiore, sotto la capottina, rivelano quale sensore ha toccato e se il robot sta parlando.

Il limitato tempo a nostra disposizione non ci ha permesso di provare a fondo la macchina, che tuttavia ci è sembrata adatta agli scopi prima citati.

WHAT TIME IS IT?

Che ora è? È l'ora del computer.

Costa un sacco di soldi, forse li vale tutti, senz'altro è un gioiello di miniaturizzazione.

Trattasi del Minus un computer-orologio dalle prestazioni eccezionali: 48K RAM/ROM espansibili a 128K, visualizzazione a cristalli liquidi con risoluzione 15x21 punti, tastiera Qwerty con 84 funzioni, sintetizzatore vocale; ha inoltre la possibilità di interfacciamento con monitor a colori, stampa e modem.

In dotazione sono abbinati alcuni programmi su EPROM contenenti anche dei brani musicali.

Tornando al prezzo (tenetevi forte) sul catalogo c'è un numero a sei zeri: 1.000.000 di franchi polinesiani – il Minus è prodotto a Tahiti – che corrispondono a circa 12 milioni di lire. Niente male per un orologino.

HOTLINE

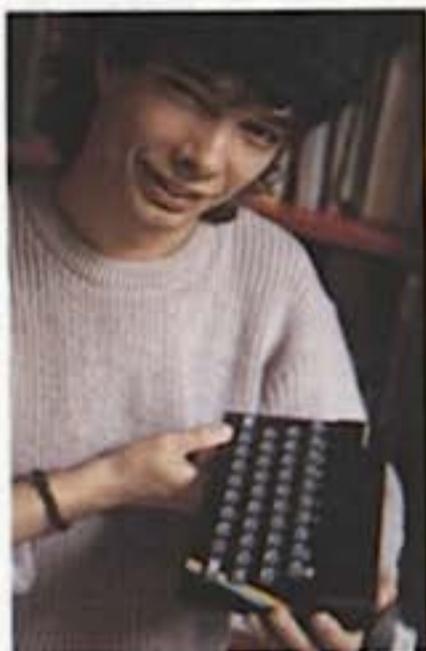
OLIMPIADI E DINTORNI

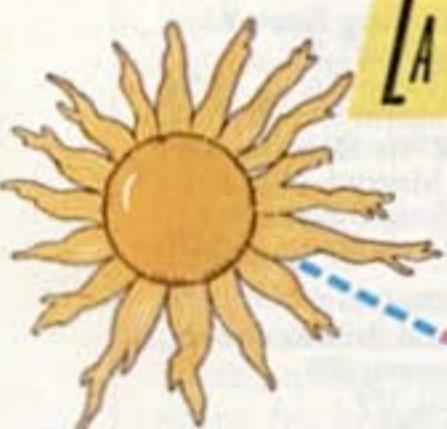
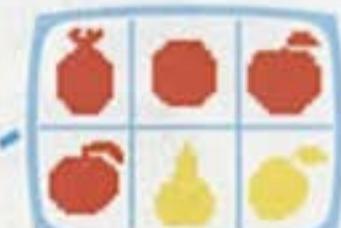
Se siete a Los Angeles per le Olimpiadi, potete avere informazioni, risultati e consigli sul traffico via World System Teletext.

I monitor sono sistemati nei locali pubblici e i dati sono forniti dalla Metromedia's KTTV (il locale Canale 11).

Inoltre è a disposizione di tutti Keys to the City, un video show di 30 minuti che offre informazioni complete sulla città. Il programma (il numero 0 ha fatto il suo debutto lo scorso gennaio), viene aggiornato ogni mese e presentato 24 ore al giorno in 6 lingue.

UN SINCLAIR PER MAX

Massimiliano Mancuso ha lo SPECTRUM. Glielo abbiamo regalato noi per compensarlo di tutti i disegni che ci ha fino ad ora fornito. Max, come sapete, è l'ideatore di Mister EG e ormai fa un po' parte della nostra redazione e chissà che una volta terminati gli studi alla Scuola del Fumetto, non possa diventare dei nostri a tutti gli effetti.

VIDEOGIOCHI IN VOLO

La Eastern Airlines ha deciso di permettere l'uso, in volo, di videogiochi elettronici. Giocare "Donkey Kong" a 8000 metri d'altezza non è certo un reato e non manda in tilt le apparecchiature di bordo, ma le compagnie aeree continuano a proibire, durante i voli, l'uso di walkie-talkies, giochi radiocomandati, telefoni portatili e ricevitori radiotv. Tra i giochi disponibili sulla CPA citiamo Black Jack, baseball, boxe, Donkey Kong, Snoopy, Tennis e Mickey Mouse.

PHILIPS È DI MODA

Vesti Levis, vesti Wrangler, vesti... Philips!

Ebbene sì, Philips sta presentando la propria collezione primavera-estate ispirata alla grafica computer. Si tratta di indumenti sportivi e casual dedicati ai più piccoli e che si propongono quale abbigliamento ideale per affrontare le avventure al joy-stick. La notizia ci da modo di sottolineare ancora una volta la levitante importanza del fenomeno computer che trova sempre maggiore riscontro nei più disparati campi. Computer-wear è solo un aspetto della questione ma quante volte la presenza del computer, sostiene e promuove argomenti estranei.

La pubblicità in televisione ce ne dà un esempio: in moltissime occasioni infatti a supporto della qualità di un prodotto si abbina la presenza del computer investito spesso di meriti che vanno al di là del reale. E così il computer nelle lavatrici è l'artefice di lavaggi extra-blanc, il computer in auto è un po' come un secondo pilota, il computer nel televisore è il terzo occhio senza il quale forse Pippo Baudo non sarebbe più lui. Insomma si sta un po' esagerando anche se dopotutto questo intenso moovie-moovie contribuisce alla diffusione dell'argomento e questo non è male.

GIOCARE IN OSPEDALE

Gli americani hanno un eccezionale senso del sociale ed hanno pensato che i videogames possono indubbiamente aiutare molto i bambini ricoverati. Così la Rock-Ola Manufacturing Corp. ha fatto recentemente una donazione di videogiochi al Children's Memorial Hospital di Chicago. I piccoli pazienti pare siano felicissimi e — secondo Patricia Mc Kinlay, senior development officier dell'ospedale — non solo i videogames aiutano a passare il tempo, ma sono soprattutto un incentivo per una pronta guarigione. Che cosa pensano in proposito i nostri "day hospitals"?

Settima puntata: finalmente. Tutta la nostra redazione ha tratto un sospiro di sollievo: i vostri record cominciano ad essere numerosi e degni di una certa considerazione. La cosa oltre a farci naturalmente piacere, ci ha convinto a dedicare uno spazio ai records made in Italy in un futuro non troppo lontano. Il confronto è ancora saldamente in mano ai nostri avversari ma già qualche records è stato avvicinato e seriamente minacciato. Ancora un appello a tutti i nostri lettori: inviateci foto chiare e di giochi conosciuti e non come capita qualche volta di strane videate con didascalie in cirillico o giù di lì. Per stimolarvi ulteriormente vi anticipo una notizia che aleggia nell'aria da tempo: si parla di organizzare un campionato italiano di videogame, per ora non diciamo altro e vi rimandiamo ai prossimi numeri per altre notizie. In ultimo accontentiamo tutti coloro che ci chiedono se è possibile inviare qualche record su giochi da computer e se daremo spazio anche a loro, la risposta in entrambi i casi è positiva, ci sarà spazio anche per loro. Forza dunque coi computers.

RACCOGLI LA SFIDA

Sub Roc 3-D (Sega/Gremlin)
Stefan Libero
Beaumont, TX
Record: 465,900

Space Dungeon (Taito)
Shannon Sharp
Aurora, CO
Record: 2,251,455

Mouse Trap (Exidy)
Dwight Love
Albert, Canada
Record: 35,069,980

Xevious (Atari)
Dave Harrison
Penn, NJ
Record: 134,950

Star Trek (Sega)
Joe Fotius
Cincinnati, SC
Record: 257,700

Frogger (Sega/Gremlin)
Dave Marsden
Santo, TX
Record: 2,400,050

Popeye (Nintendo)
Lance Layson
Calhoun, GA
Record: 2,576,350

Missile Command (Atari)
C.R. Ricardo
Miami, FL
Record: 60,506,300

Super Pac-Man (Midway)
Jeff Yee
San Francisco, CA
Record: 5,533,990

Donkey Kong (Nintendo)
Steven Jeffe
Rockville, MD
Record: 14,271,000

Galaga (Midway)
Jack Pardo
Lansing, MI
Record: 9,635,070

Stargate (Williams)
Dave Perlmutter
Brooklyn, NY
Record: 78,425,450

Robotron (Williams)
Eric Edwards
Milford, MI
Record: 386,967,400

Tempest (Atari)
Lance Layson
Calhoun, GA
Record: 5,084,247

Vanguard (Centuri)
Guillermo Toro
Caba Rojo, PR
Record: 2,238,220

Wizard of War (Midway)
Terry Prince
Roseland, NJ
Record: 839,450

Zaxxon (Sega/Gremlin)
Seth Moore
Yellow Springs, OH
Record: 3,281,000

Tron (Midway)
Gary Pontius
Cedar Rapids, IA
Record: 8,234,553

Solar Fox (Midway)
Ed Zywusko
Beverly, MA
Record: 5,108,720

Kick-Man (Midway)
Shane Fagan
St. Barry, IL
Record: 35,554,695

Kangaroo (Atari)
Chris Andersen
Port Coquitlam, Canada
Record: 610,200

Looping (Venture Line)
Craig Johnson
Juneau, AK
Record: 2,458,770

Joust (Williams)
Rick Linden
Northbrook, IL
Record: 83,000,000

Eyes (Rock-Ola)
Craig Seitz
Miami, FL
Record: 5,100,810

Tutankham (Stern)
Henry Hart
Oakland, CA
Record: 356,800

Burgertime (Midway)
Henry Lee
San Francisco
Record: 5,100,810

Q*Bert (Gottlieb)
Terry Mann
Eagle Point, OR
Record: 15,171,835

Pepper II (Exidy)
Richard Crews
Columbus, Ohio
Record: 1,980,650

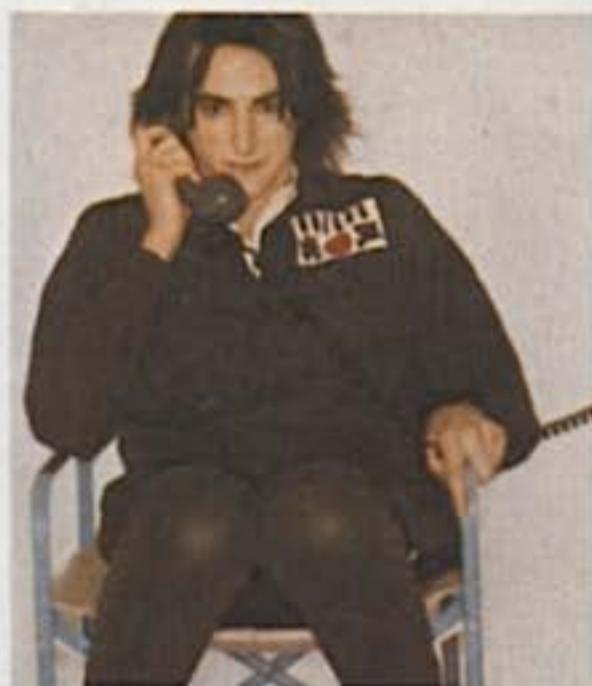
Miner 2049 (Tigervision)
Miles Bryant
Colorado Springs, LO
Record: 560,800

Pitfall II
Paul Miller
Fresno, CA
Record: 1,790,200

Crazy Balloon
CRAZY BALLOON
COMMODORE 64
Manoeuvre your hot air balloon around the skies avoiding all the hazards. Pick up bonus points along the way and experience the thrill of flying around in a balloon. 100% high resolution machine code using the CBM 64 at its best. Sorry only 26 levels.
by Chris Lancaster
£7.95
SPACE JOUST
VIC 20 UNEXPANDED
Arcade action for the unexpanded Vic 20. Manoeuvre your space craft around the screen avoiding waves of enemy space ships, meanwhile trying to destroy them by landing on them from above, also can you destroy the pods before they return to destroy you. (Joystick only).
By Ian York
£5.95
DEALER ENQUIRIES TO:
TIGER DISTRIBUTION,
4 VICTORIA ROAD,
WIDNES,
CHESHIRE
051-420 8888
DISTRIBUTORS CONTACT:
SOFTWARE PROJECTS,
BEAR BRAND COMPLEX,
ALLERTON ROAD,
WOOLTON,
LIVERPOOL L25 7S
051-428 7990

INTERVI STAR

ALBERTO FORTIS

ALBERTO, CUORE COSMICO

Abbiamo intervistato Alberto Fortis a *Milano* durante la registrazione del suo ultimo album intitolato "El Niño". Con Alberto parliamo di video-games e di computer: scopriamo così che nel suo lavoro i mezzi elettronici danno un apporto fondamentale e vengono usati con grande perizia.

Electronic Games: Hai un computer?

Alberto Fortis: No, ma vorrei averlo. L'elettronica sta diventando una realtà anche per me: la maggior parte degli "oggetti" del mio lavoro sono elettronici e giorno per giorno acquisto confidenza con argomenti che teoricamente non c'entrano con la natura artistica e quasi eterea di un musicista.

E.G.: Quale è l'aspetto che ti attrae maggiormente?

A.F.: ... La magia. L'elettronica è un fluido che produce magie: penso ai videogame e all'incredibile sequenza di cromatismi che sono racchiusi in una cartuccia o una cassettina... incredibile davvero.

E.G.: Fai dei buoni punteggi quando giochi?

A.F.: Beh, gioco raramente e quindi non ho avuto modo di farmi un'esperienza da risultati decenti.

E.G.: Quali giochi conosci?

A.F.: Battlezone, Pole Position, Joust.

E.G.: Sono tutti giochi Atari.

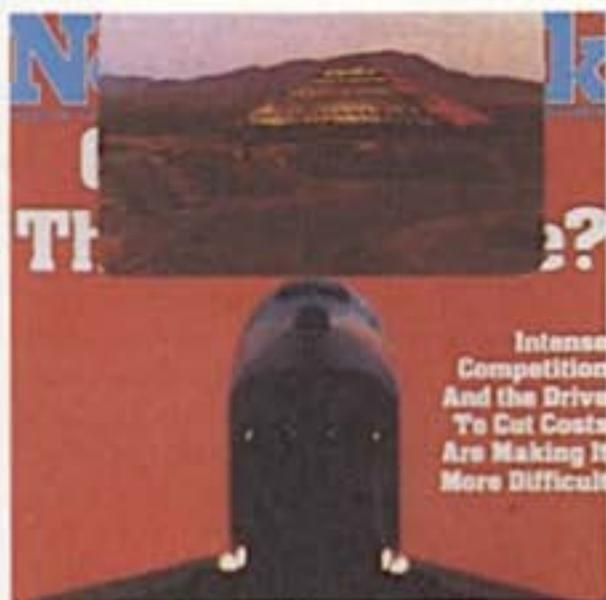
A.F.: Sì, sono quelli di mio nipote che è l'avversario delle mie gare.

E.G.: Nel tuo lavoro il computer viene usato?

A.F.: Ah, sì, molto spesso.

E.G.: In quali occasioni?

A.F.: Prima di tutto in sala d'incisione. Per esempio noi usiamo una tastiera elettronica collegata ad un elaboratore; sui floppy-disk è memorizzata una serie infinita di suoni che il computer richiama secondo la necessità del musicista affi-

all'elaborazione dello strumento. Sul video appaiono i grafici di ogni frequenza in modo che il suono desiderato viene riconosciuto non solo all'ascolto ma addirittura alla vista. È molto bello. Inoltre in incisione il computer è utilissimo e direi ormai indispensabile, durante la fase di mixaggio.

E.G.: In che consiste?

A.F.: Il mixaggio è l'ultimo atto di una incisione. Quando tutti gli strumenti sono stati registrati bisogna assiemarli assegnando ad ogniuno volumi e timbri distinti. È un lavoro che si può fare anche a mano ma con grande difficoltà. Il computer facilita enormemente l'operazione: una volta determinato l'andamento di ogni suono, l'elaboratore li assegna automaticamente senza errori e senza perdere neanche una frequenza.

E.G.: Nel tuo ultimo disco il mixaggio è stato fatto col computer?

A.F.: Si certo, e infatti il risultato è molto buono.

E.G.: Anche durante i concerti usi il computer?

A.F.: Sì, ma questa volta non per l'equilibrio dei suoni, bensì per quello delle luci. Negli spettacoli l'aspetto scenografico è molto importante e gli effetti di luce, che hanno un ruolo determinante, devono essere sincronizzati perfettamente.

Il computer memorizza i tempi di una esecuzione e attiva al momento giusto il contatto giusto. Addirittura è in grado di modificare il programma di attivazione adeguandosi alle variazioni dei ritmi della musica: se noi rallentiamo lui rallenta, se noi suoniamo aggressivi, anche gli effetti di luce diventano più violenti... tutto avviene in sintonia...

E.G.: ... a tempo di... Basic?

A.F.: Sì, a tempo di Basic.

E.G.: Secondo te oltre all'indiscutibile utilità, quale è l'aspetto che ha reso il computer così popolare e diffuso?

A.F.: Il segreto di un successo è spesso indecifrabile anche da chi ne è protagonista quindi il mio parere al riguardo è molto soggettivo: penso si tratti del fascino del futuro, del gusto della fantascienza diventata improvvisamente realtà. Il computer poi, diversamente da altri strumenti elettronici, non è oggetto sterile e senza vita: lui ha un'anima, un cuore cosmico, è proiettato nel tempo è la sublimazione della logica.

E.G.: Cuore cosmico: è una definizione molto originale, sembra quasi che tu riconosca al computer un pizzico di umanità.

A.F.: È pur sempre un'invenzione dell'uomo ed è gestito in assoluto dall'uomo però il fatto che sia abilitato a organizzare cose umane con grande autonomia e perizia, gli da un'anima e un cuore. In futuro potrebbe confondersi il limite fra umano ed elettronico e forse allora ci sarà crisi... staremo a vedere.

E.G.: Guardando la copertina del tuo disco ho notato che le scritte si rifanno alla grafica del computer.

A.F.: Sì, ma non solo: i testi e i titoli delle canzoni li abbiamo scritti con il word-processing e sono riportati così come la printer a matrice ad aghi li ha stampati.

E.G.: Che computer avete usato?

A.F.: Un Apple II.

E.G.: I titoli delle canzoni e l'immagine in copertina hanno un gusto... cosmico, tanto per usare un tuo termine.

A.F.: Sì è vero, il cosmo mi affascina: pensa che sembra che la razza bianca sia discendente da una colonia di extraterr...

E.G.: Anche tu ha il cuore cosmico?

A.F.: Certo e nel disco si sente... battere.

E.G.: Quale canzone dell'Album ti piace di più?

A.F.: Beh, è difficile dirlo... in un certo senso "Plastic Mexico" è la più affascinante. La civiltà Maya basava la propria cultura e il proprio destino su rivelazioni interplanetarie riconoscendo all'universo influenze determinanti... è affascinante; tutto questo abbatte i confini tra l'uomo e il resto... la fantascienza è già realtà.

E.G.: Vuoi dire che i Maya comunicavano con abitanti di altri pianeti?

A.F.: Si, è molto probabile e certe leggende come quella di un uccello d'argento posatosi sulla terra, lo starebbero a dimostrare. È molto affascinante.

E.G.: Tornando al computer - Conosci i programmi musicali per gli home?

A.F.: Si, li ho provati anche.

E.G.: Cosa ne pensi?

A.F.: Credo che siano utilissimi dal punto di vista didattico in quanto insegnano la scrittura delle note; professionalmente però non credo possano avere un utilizzo.

E.G.: Eppure ultimamente è stato realizzato un disco con gli effetti sonori del Commodore 64 e non è niente male.

A.F.: Si, forse anche professionalmente potrebbe essere usato però io me la cavo meglio con la chitarra.

E.G.: Alberto, chiudo l'intervista con una domanda che ci proietta nel futuro. Vorrei sapere quale è il tuo software ideale, quello che potrebbe realizzare un'aspirazione impossibile.

A.F.: Senz'altro quello che mi permetterebbe di registrare i sogni che faccio di notte riproponendoli olograficamente o in tridimensione. La notte offre sempre immagini eccezionali che però si dissolvono quando ci svegliamo; mi piacerebbe poter digitare "SAVE" e registrarli per poterli rivedere e riviverli consciamente. Chissà, forse sarà possibile, in fin dei conti la fantascienza è già cominciata. **C.R.**

MASTER CASSETTE DECKS SERIE Z

Solo il fenomenale KNOW-HOW tecnologico della TEAC poteva consentire la realizzazione di questa nuova serie di registratori master a cassetta. La Serie Z è indubbiamente la migliore serie di registratori a cassetta che la TEAC abbia mai costruito. Ciascuno di questi apparecchi è uno strumento di precisione dotato di impressionanti tecnologie d'avanguardia e di caratteristiche non riscontrabili in nessun altro registratore a cassetta oggi sul mercato. Tre motori a trazione diretta - Tre testine - Tre sistemi di riduzione del rumore: dBx, Dolby B e Dolby C - Telaio monoblocco in pressofusione Controllo completamente automatico della taratura di bias, livello (S/D) ed equalizzazione con impostazione di riferimento. Ricerca del punto zero, del Cue prefissato, e del punto d'inizio di registrazione - Sistema di cancellazione di porzioni di nastro previa selezione - Funzione Intro Check per l'ascolto dei primi 10 secondi di ogni brano: facilitando la ricerca del brano desiderato. Unità di comando a distanza fornita in dotazione. Funzione di dissolvenza automatica - Espulsione della cassetta motorizzata - Contatti dorati e tantissime altre esclusive qualità. Questa è la nuova Serie Z della TEAC.

A DIVISION OF

DIZIONARIO di VIDEODIPENDENZA

BASIC: È il Beginner's All-Purpose Symbolic Instruction Code. Un linguaggio di programmazione ad alto livello studiato per facilità d'impiego e comprensione.

BINARIO: Il sistema di rappresentazione dei numeri in termini di potenze di 2.

BIT: Una cifra binaria (0 o 1). La più piccola unità d'informazione composta da una semplice scelta fra due vie.

BYTE: Unità d'informazione composta da un numero fisso di bit.

EDITOR: Programma che consente operazioni quali la rimozione o la sostituzione di caratteri e parole, nonché la correzione di eventuali errori.

FLOPPY DISC: Un disco costruito in plastica flessibile atto alla memorizzazione permanente di informazioni.

INTERFACCIA: o scheda. Circuito stampato che funziona da dispositivo di collegamento tra l'unità centrale e l'unità periferica dell'elaboratore, o fra due elaboratori.

LOADER: Programma usato per stabilire connessioni di memoria di un computer, necessarie all'esecuzione di un dato programma.

LOGO: Un linguaggio di programmazione sviluppato recentemente inteso a insegnare la programmazione ai bambini. Fa ampio uso delle capacità di visualizzazione grafica del computer.

MODEM: (Modulatore/DEModulatore). Un dispositivo che consente al computer di trasmettere e ricevere informazioni su una linea telefonica.

PASCAL: Un linguaggio ad alto livello studiato per insegnare programmazione come disciplina per la risoluzione dei problemi.

PILOT: Un linguaggio ad alto livello studiato per consentire agli insegnanti di creare lezioni computerizzate mediante istruzioni che comprendono grafici a colori, suoni, testo e controllo delle risposte.

PROCESSORE: Il componente Hardware di un computer che realizza effettivamente il calcolo.

WORD PROCESSING: Programma attraverso cui è possibile inserire un testo in un elaboratore, gestirlo ed eventualmente stamparlo su carta, apportando di volta in volta le correzioni e gli aggiornamenti desiderati.

IN LIBRERIA

MANUALE DI GIOCHI ELETTRONICI

ITALIANO

di M. Gatti, G. Ingellis, G. Madonia

Casa Editrice
FORTE EDITORE

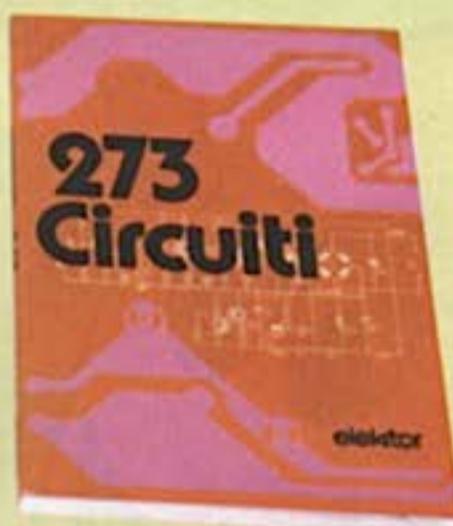
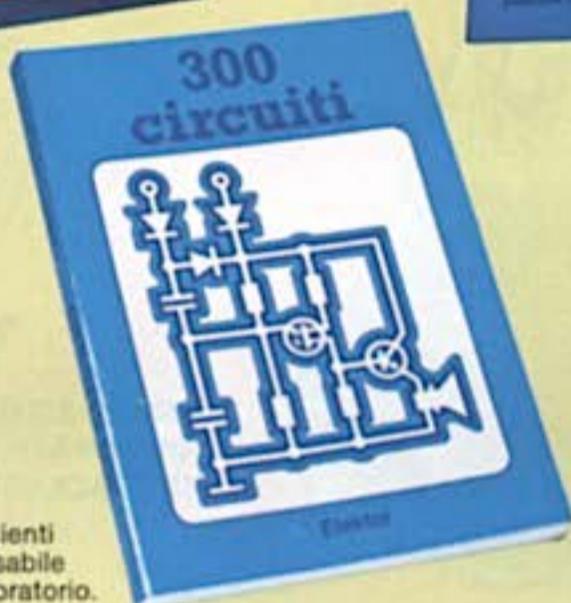
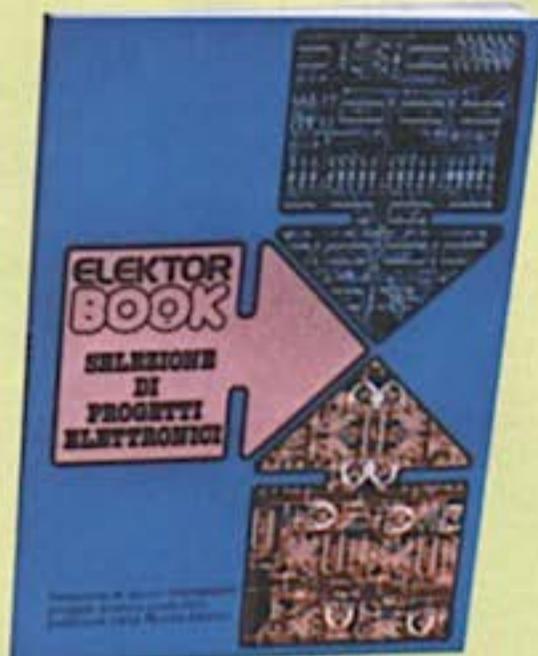
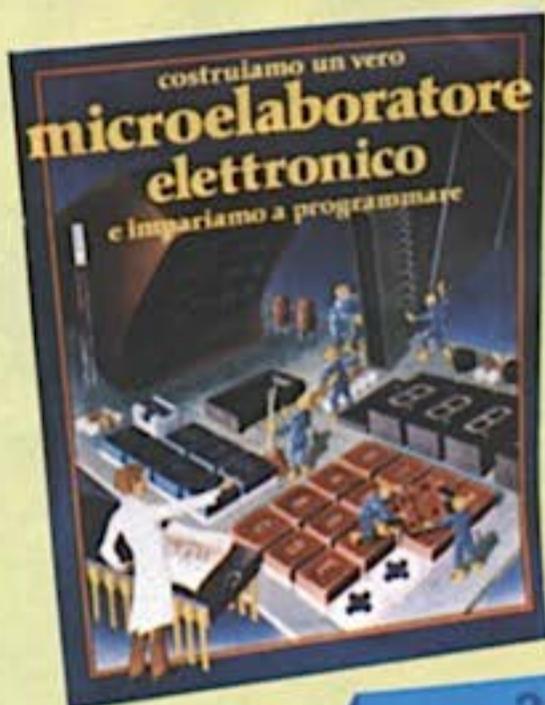
L. 8.000

Ecco un agile volumetto che rappresenta un'utile introduzione al fenomeno dei videogiochi e dei giochi elettronici in genere. Il libro si apre con una breve storia dei giochi elettronici, dai pionieristici tentativi degli anni '60 e '70, essenzialmente orientati al perfezionamento della coordinazione occhio/mano, agli ultimi prodotti offerti dal mercato che spesso sono veri e propri romanzi d'avventura in formato video.

La grande varietà della produzione attuale viene in qualche modo ricondotta ad alcuni generi fondamentali: videogames di labirinto, di inseguimento, sportivi, wargames, giochi d'azione, adventure games ecc. Ma il libro non si limita a prendere in considerazione i videogiochi: si sofferma anche sui giochi per computer, sui giochi tascabili, sui table top, sui board-games elettronici, ecc.

Un capitolo è dedicato alla parte "tecnica" dell'argomento: le varie attrezzature necessarie al gioco sono illustrate con dovizia di particolari e spiegazioni semplici e chiare. Anche le diverse tecniche grafiche (dal sistema VCS a quello a raggio e vettore) sono oggetto di ampia trattazione.

Il libro è completato da una ricca parte iconografica che illustra le principali cartucce esistenti sul mercato italiano e da alcune preziose tabelle che indicano per ogni gioco le caratteristiche tecniche, le compatibilità coi vari sistemi, e il prezzo orientativo.

LIBRERIA

273 CIRCUITI
Questo libro è una raccolta di progetti, con esaudienti spiegazioni sul funzionamento circuitale, indispensabile per gli hobbisti di elettronica e per i tecnici di laboratorio.
SOMMARIO
Alimentatori, amperometri, amplificatori, apriporta, calcio elettronico, capacimetro, caricabatterie, cercametalli, convertitori AD e DA, dimmer, economizzatore di benzina, esposimetro, giochi di luce, interfonico, luci psichedeliche, mini organo, modellismo elettronico, orologio digitale, stroboscopio, tester, tremolo per chitarre, videoscopio, ed altri 250 interessantissimi progetti. Pag. 224.
Cod. 6014 L. 12.500

300 CIRCUITI
Una grandiosa raccolta di circuiti elettronici e di idee per il laboratorio e l'hobby.
SOMMARIO
Timer, suonerie, termostato, interfonico, interruttore crepuscolare, luci rotanti, serratura codificata, fuzz box, preamplificatore microfonico, mixer audio, diapason, generatore sinusoidale, sonda logica, iniettore di segnali, tracciacurve, dado elettronico, gioco d'azzardo, regolatore di tensione, alimentatore simmetrico, commutatore elettronico AM/FM, ed altri 280 favolosi progetti. Pag. 262.
Cod. 6009 L. 12.500

COSTRUIAMO UN VERO MICROELABORATORE ELETTRONICO E IMPARIAMO A PROGRAMMARE
di G. GHIRINGHELLI e G. FUSAROLI
Questo libro sul microelaboratore è indirizzato a chi vuole apprendere i concetti fondamentali dell'informatica sfatando il mito del "troppo difficile". Gli argomenti sono trattati in forma completa, giustamente approfondita e facili da capire.
SOMMARIO
Cosa è un microelaboratore - il suo linguaggio, Il sistema di indirizzamento - istruzioni del 6502 - Registro indice Y e Stack Pointer. Pag. 112
Cod. 3000 L. 4.000

SELEZIONE DI PROGETTI ELETTRONICI
È un libro che comprende una selezione dei più interessanti progetti tratti dalle riviste ELEKTOR.
SOMMARIO
Orologio digitale, mini HI-FI, calendario elettronico, compressore audio, temporizzatore per luci e tanti altri. Pag. 112
Cod. 6008 L. 9.000

Cedola di commissione libraria da inviare a:
JCE - Via dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello B. - MI

Decrizione	Cod.	Q.ta	Prezzo Unitario	Prezzo Totale
273 CIRCUITI	6014		L. 12.500	
300 CIRCUITI	6009		L. 12.500	
COSTRUIAMO UN VERO MICROELABORATORE ELETTRONICO E IMPARIAMO A PROGRAMMARE	3000		L. 4.000	
SELEZIONE DI PROGETTI ELETTRONICI	6008		L. 9.000	

Desidero ricevere i libri indicati nella tabella, a mezzo pacco postale, al seguente indirizzo:

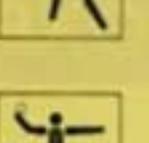
Nome
Cognome
Via
Città
Data C.A.P.

SPAZIO RISERVATO ALLE AZIENDE - SI RICHIEDE L'EMISSIONE DI FATTURA
Partita I.V.A.

PAGAMENTO:
☐ Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione
☐ Contro assegno, al postino l'importo totale
AGGIUNGERE L. 2.500 per contributo fisso spedizione. I prezzi sono comprensivi di I.V.A.

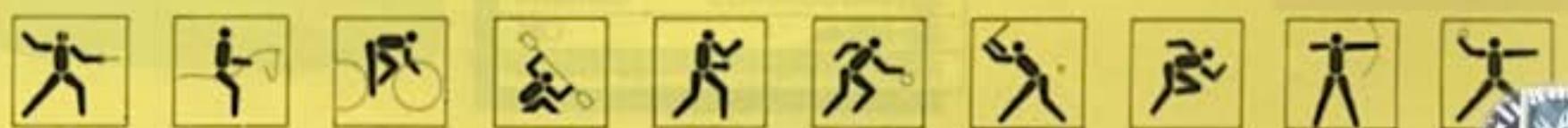
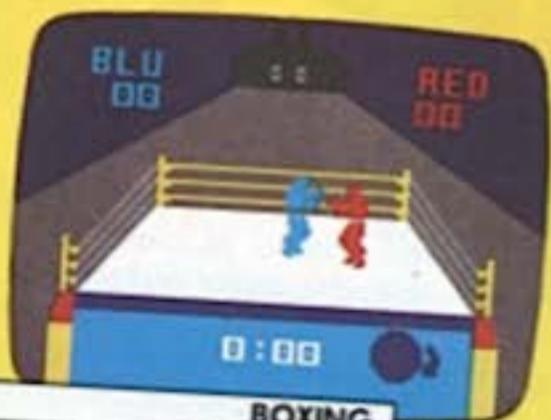
Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - MI

OMETRON
By Simon Munnery
SUPERB 3D GRAPHICS
100% MACHINE CODE,
FUN PACKED ARCADE ACTION
£5.95
OMETRON
48K SPECTRUM
Stuck out on a lonely uninhabited outpost of the empire, your mission is to protect the landing site from the hostile forces. You are in a prime site, right in the middle of the landing grid armed to the teeth with cannons in a revolving turret. Nothing is going to get past you . . . or is it? RED ALERT, RED ALERT. Ships sighted, treat all craft as hostile and fire on sight!
AVAILABLE AT SELECTED BRANCHES OF JOHN MENZIES
Distributors contact:
SOFTWARE PROJECTS
Bear Brand Complex,
Allerton Road,
Woolton, Liverpool,
Merseyside L25 7SF
051-428 7990
DEALER ENQUIRIES TO:
TIGER DISTRIBUTION,
4 VICTORIA ROAD,
WIDNES,
CHESHIRE
051-420 8888

SPECIALE

SPORT &

GAMES

Il video gaming è uno sport? La domanda ha contenuti attuali: siamo in clima di olimpiadi e il video-game accoglie in sé le componenti emotive che caratterizzano ogni circostanza agonistica.

La competizione è sufficiente a battezzare col nome di sport ogni tipo di sfida? Una risposta assoluta non esiste: dipende dalle circostanze. Nel nostro caso le attinenze con le classiche discipline sportive sono molte sebbene la pratica non richieda eccellenti caratteristiche fisiche quanto piuttosto una prontezza di riflessi degna di ogni centometrista. Al video-game non si suda e la fatica più che fisica è nervosa. A supportare la versione dei sostenitori del video-game come sport, è ultimamente nota la Videoatledica, una associazione che raccoglie tutti i record dei giochi da bar, da computer e da consolle organizzando gare e campionati. Tra gli obiettivi dell'associazione c'è quello, non troppo avveniristico, di formare una squadra nazionale e sfidare una analoga rappresentativa americana. Certo il Video-game alle olimpiadi forse non lo vedremo mai però quanto si sta facendo aggiunge fascino e credibilità ad una disciplina che sta avendo enorme diffusione e che è in sintonia con l'evoluzione della tecnica e degli strumenti di comunicazione. Tornando all'argomento del nostro speciale: sport & games vi presenta i migliori giochi da consolle e computer fornendovi dati relativi alle marche ai distributori e ai prezzi, il tutto corredato da spettacolari immagini tratte dai più importanti avvenimenti sportivi degli ultimi anni.

Titolo	BOXING
Marca	INTELLIVISION
Sistema	INTELLIVISION
Supporto	Cartuccia
Distributore	MATTEL
Prezzo	59.000

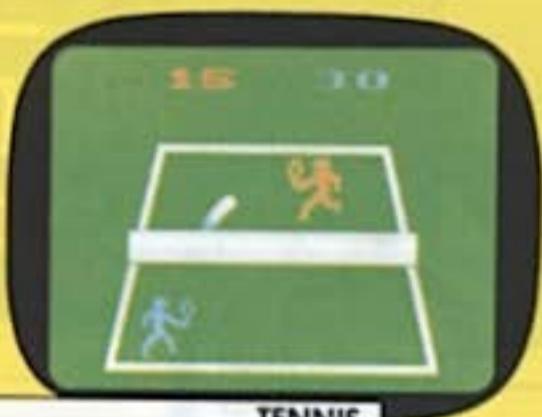
Titolo	BOXING
Marca	ACTIVISION
Sistema	ATARI VCS
Supporto	Cartuccia
Distributore	MIWA
Prezzo	65.000

Titolo	ROCKY
Marca	CBS COLECO
Sistema	COLECOVISION
Supporto	Cartuccia
Distributore	CBS
Prezzo	da definire

Titolo	SOCCER
Marca	INTELLIVISION
Sistema	INTELLIVISION
Supporto	Cartuccia
Distributore	MATTEL
Prezzo	59.000

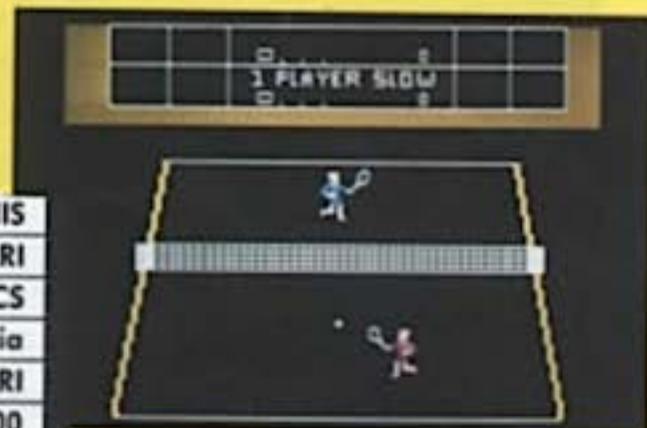
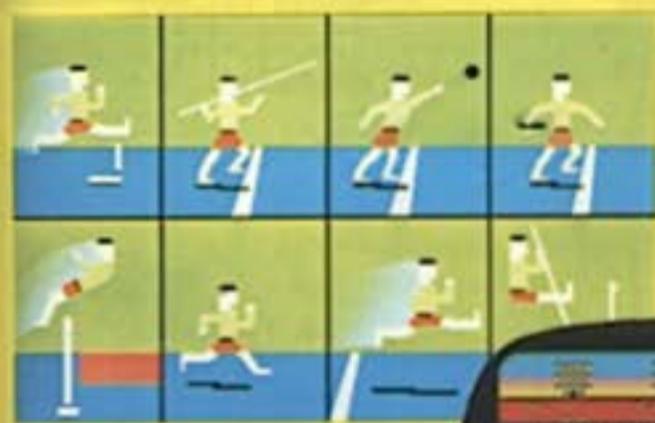
Titolo	NEW SOCCER
Marca	ATARI
Sistema	ATARI VCS
Supporto	Cartuccia
Distributore	ATARI
Prezzo	59.000

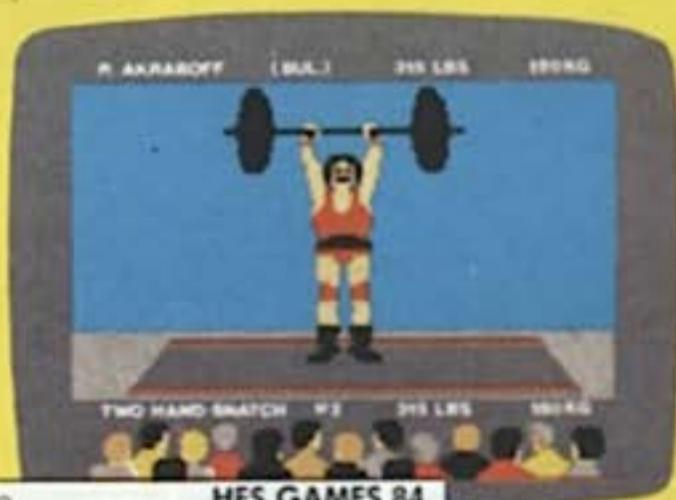
Titolo	
Marca	
Sistema	COMMODORE 64
Supporto	Cartuccia
Distributore	COMMODORE
Prezzo	49.000

CALCIO

Titolo	TENNIS
Marca	ACTIVISION
Sistema	ATARI VCS
Supporto	Cartuccia
Distributore	MIWA
Prezzo	77.000

Titolo	TENNIS
Marca	CREATIVISION
Sistema	CREATIVISION
Supporto	Cartuccia
Distributore	ZANUSSI
Prezzo	75.000

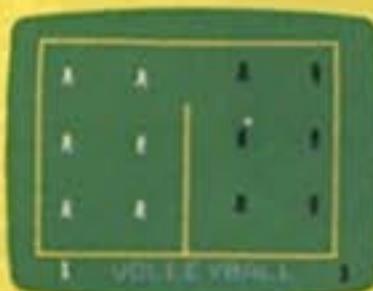
TENNIS

lo	ROCNNIS
Marca	ATARI
Sistema	ATARI VCS
Supporto	Cartuccia
Distributore	ATARI
Prezzo	69.000

Titolo	DECATHLON
Marca	ACTIVISION
Sistema	ATARI VCS
Supporto	Cartuccia

Sister	MIWA
Supp	97.000

Titolo	HES GAMES 84
Marca	HES
Sistema	COMMODORE 64
Supporto	Disco
Distributore	REBIT
Prezzo	74.000

ATLETICA

Titolo	BASKET
Marca	PHILIPS
Sistema	VIDEOPAC
Supporto	Cartuccia
Distributore	PHILIPS
Prezzo	45.000

Titolo	BASKETBALL
Marca	INTELLIVISION
Sistema	INTELLIVISION
Supporto	Cartuccia
Distributore	MATTEL
Prezzo	59.000

Titolo	PALLAVOLO
Marca	PHILIPS
Sistema	VIDEOPAC
Supporto	Cartuccia
Distributore	PHILIPS
Prezzo	45.000

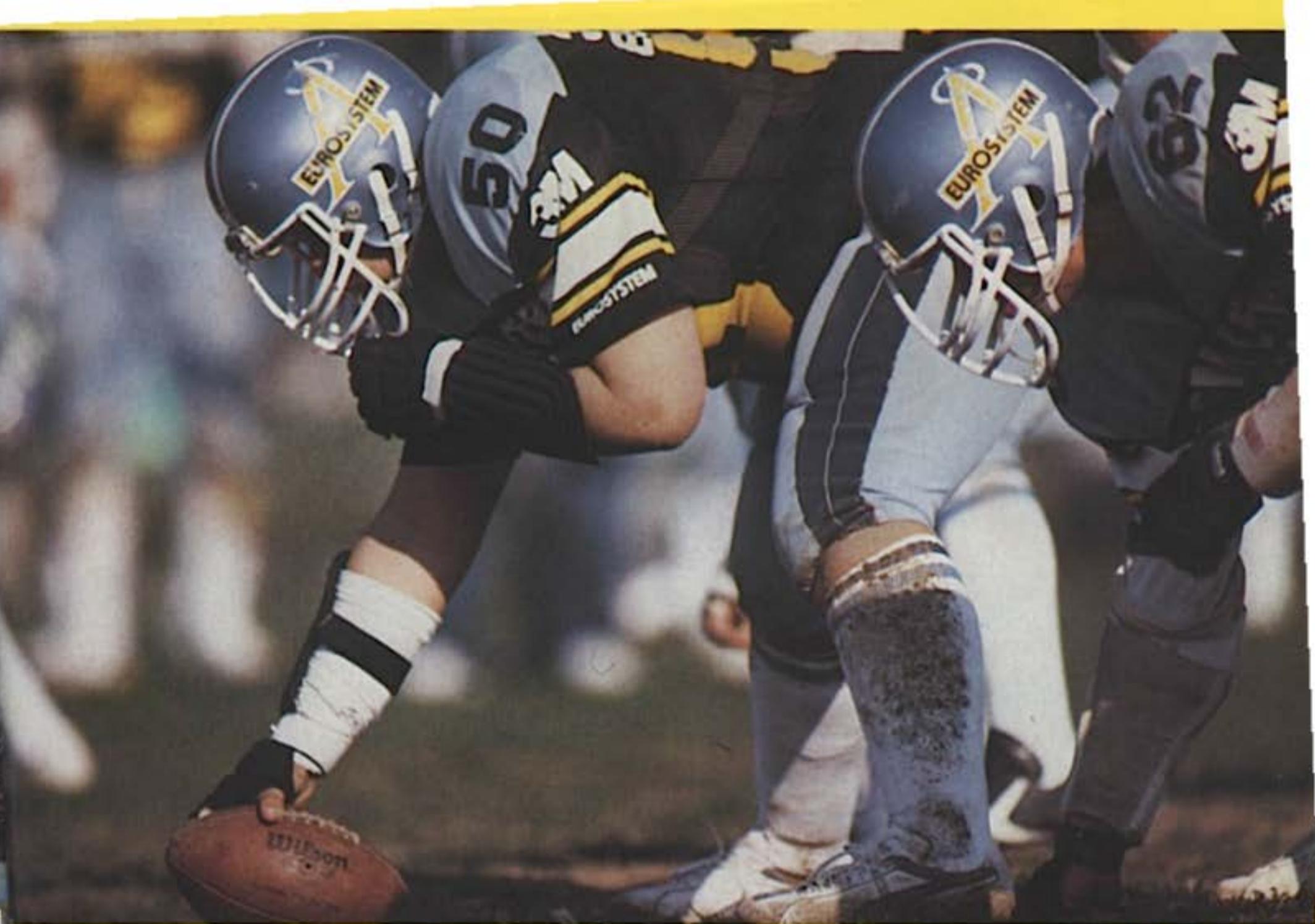
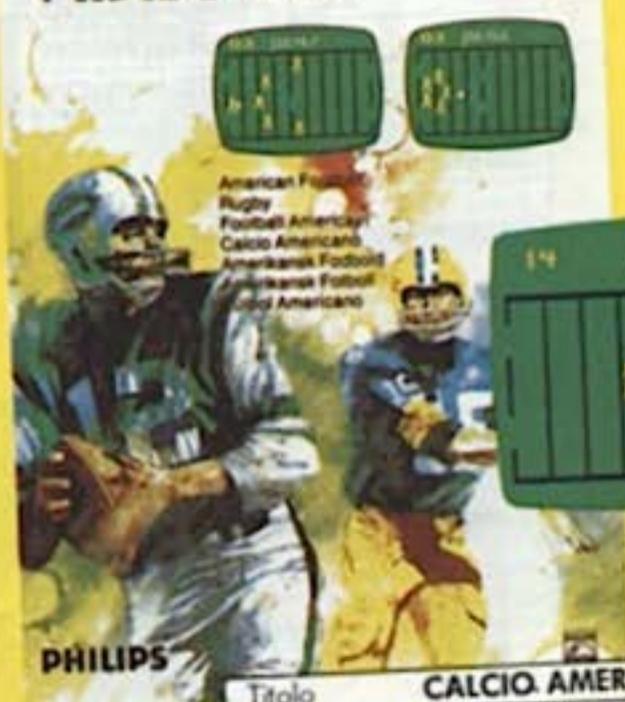



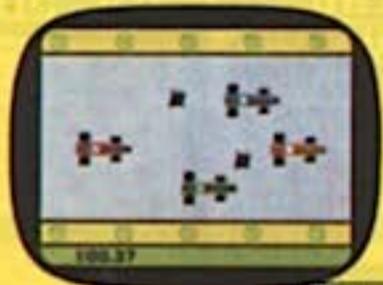
Foto tratta dal periodico **SUPERBOWL**

Titolo	CALCIO AMERICANO
Marca	PHILIPS
Sistema	VIDEOPAC
Supporto	Cartuccia
Distributore	PHILIPS
Prezzo	45.000

Titolo	FOOTBALL
Marca	INTELLIVISION
Sistema	INTELLIVISION
Supporto	Cartuccia
Distributore	MATTEL
Prezzo	29.000

FOOTBALL

Titolo	TURBO (+ MODULO)
Marca	CBS COLECO
Sistema	COLECOVISION
Supporto	Cartuccia
Distributore	CBS
Prezzo	142.000

Titolo	AUTO RACING
Marca	INTELLIVISION
Sistema	INTELLIVISION
Supporto	Cartuccia
Distributore	MATTEL
Prezzo	49.000

Titolo	POLE POSITION
Marca	ATARI
Sistema	ATARI VCS
Supporto	Cartuccia
Distributore	ATARI
Prezzo	89.000

FORMULA 1

Titolo	GRAND PRIX
Marca	ACTIVISION
Sistema	ATARI VCS
Supporto	Cartuccia
Distributore	MIWA
Prezzo	92.000

Titolo	FORMULA UNO
Marca	PHILIPS
Sistema	VIDEOPAC
Supporto	Cartuccia
Distributore	PHILIPS
Prezzo	65.000

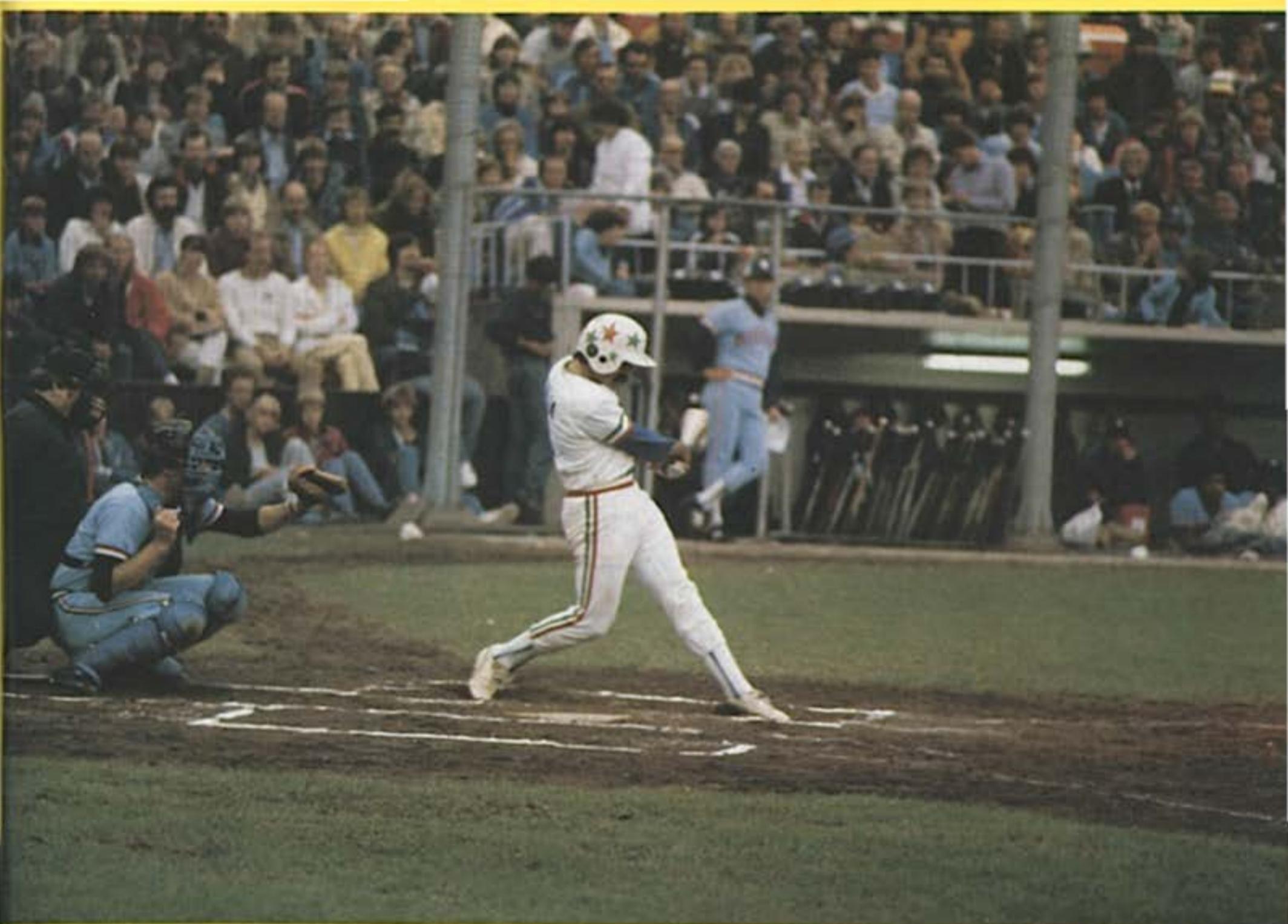
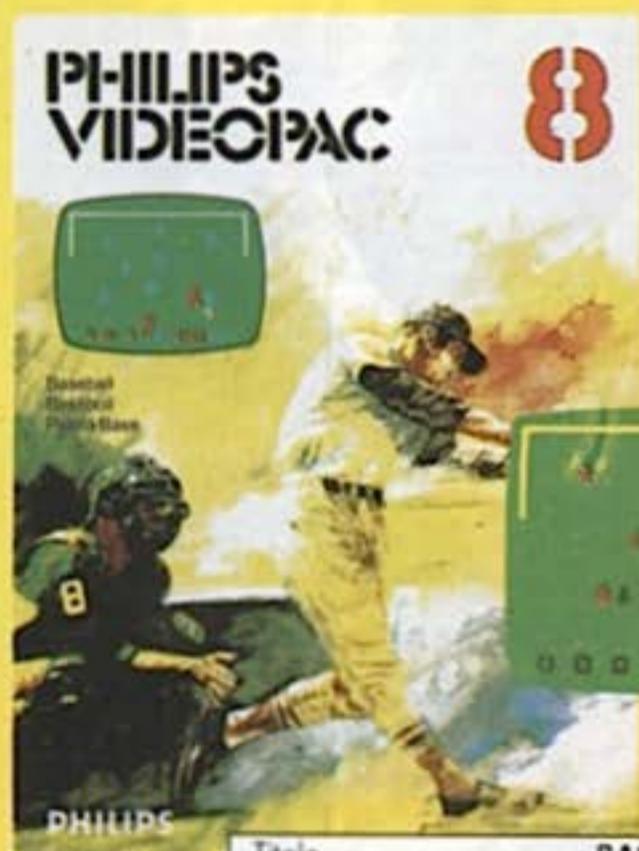



Foto tratta dal periodico **TUTTO BASEBALL**

Titolo	BASEBALL
Marca	PHILIPS
Sistema	VIDEOPAC
Supporto	Cartuccia
Distributore	PHILIPS
Prezzo	45.000

Titolo	BASEBALL
Marca	INTELLIVISION
Sistema	INTELLIVISION
Supporto	Cartuccia
Distributore	MATTEL
Prezzo	49.000

BASEBALL

Wadsworth Overcash è tornato in città.

SPACE CADETTE
Funtastic/Apple 2/48 K disk

Non preoccupatevi se vi sembra che questo gioco spaziale assomigli un po' a Cross Fire. Dopo tutto, anche Snack Attack di Dan Illowsky ricordava molto da vicino Pac Man, eppure era un ottimo programma. Questa volta, il giocatore deve combattere contro una flotta di navicelle aliene all'interno di una struttura a griglia, ma con qualche risvolto originale.

Prima di tutto, i contendenti possono accedere alla zona di combattimento solo in punti ben precisi. Se il giocatore permette agli alieni di entrare per primi all'interno della griglia, essi lo seguono instancabilmente dall'interno e lo colpiscono inesorabilmente al suo primo tentativo di entrare. Affrettatevi ad entrare! Questa stessa strategia dovrebbe essere usata quando si deve rimpiazzare una nave perduta. Si inizia il gioco con undici navi, e se ne guadagna una ogni cento punti.

Se pensate che ciò significhi poter continuare a giocare tutto il giorno indisturbati, avete torto, ogni navicella lascia dietro di sé una scia di scudi magnetici che fanno da barriera difensiva contro i siluri lanciati da navi nemiche, mentre lasciano passare indisturbati i siluri sparati dalla nave stessa. Quindi, un'altra strategia da seguire è quella di circondarsi il più possibile di scudi per avere più tempo a disposizione per mettersi in salvo dai proiettili nemici.

Il numero dei siluri disponibili, benché abbondante, è però precedentemente stabilito e indicato da una serie di quadratini visibili al di sotto del punteggio. La riserva riceve dei rinforzi ad intervalli di tempo fissi, e quindi bisogna evitare di sparare troppo frequentemente. Ogni diversa navicella ha un valore di punteggio differente.

Il livello di difficoltà aumenta man mano che il gioco procede. Uno o due giocatori possono competere contemporaneamente, ma la tastiera è l'unico strumento di controllo, il che comporta evidentemente uno svantaggio per coloro che stanno seduti lì intorno col joystick aspettando di aver qualcosa da fare. I tasti usati sono stabiliti dall'utente e di uso molto semplice; tuttavia, questo programma richiederebbe lo impiego del joystick. Infine, la grafica è decisamente superiore alla media e il sistema di gioco è ben sufficiente ad invogliare il giocatore a tentare di ottenere un punteggio sempre più alto.

Il numero di navicelle che il giocatore ha a disposizione impedirà anche ai più inesperti di perdere Space Cadette troppo velocemente.

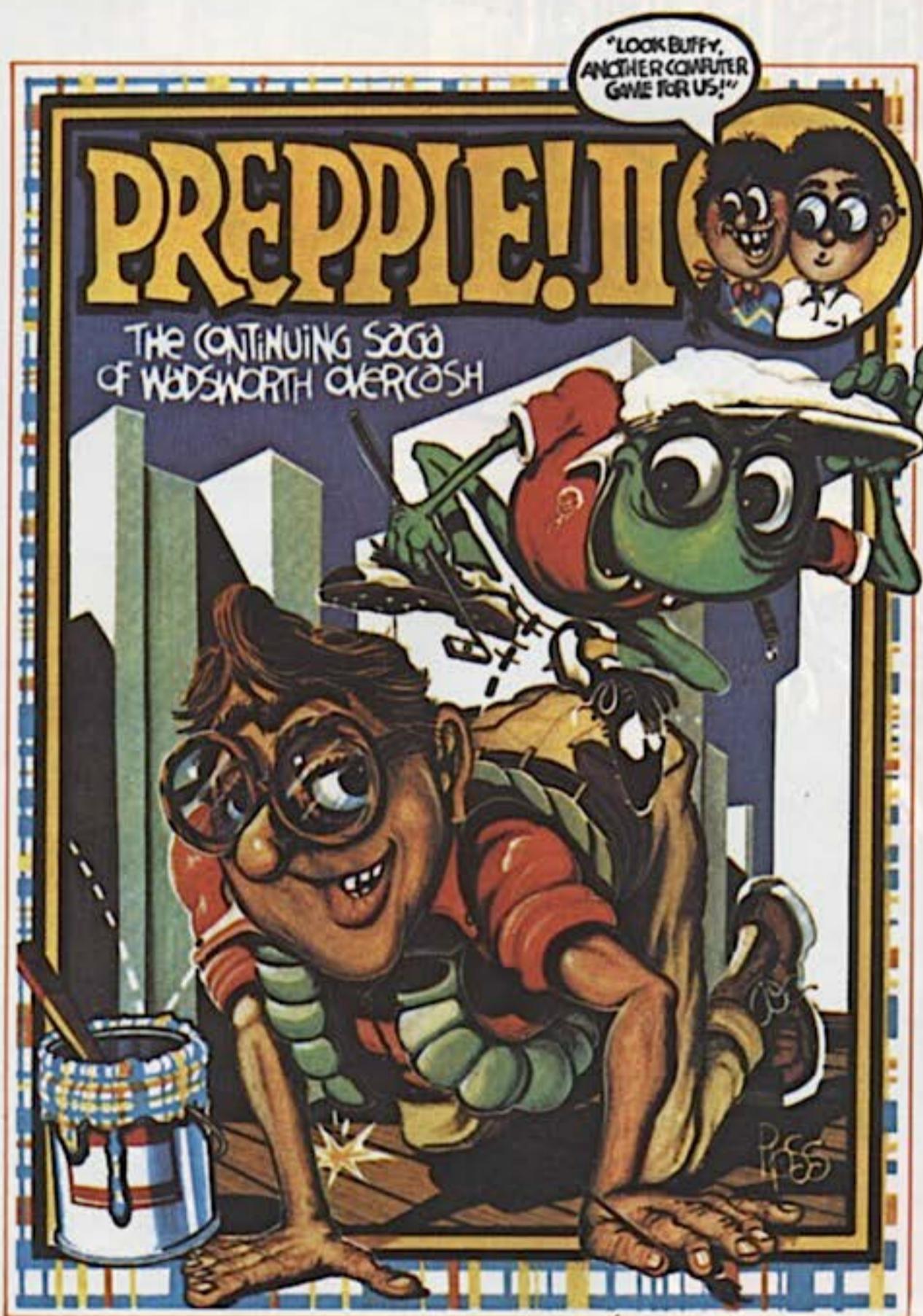
PREPPIE! II
Adventure International/Atari 400/800/1200/32K disk

Preppie! di Russ Wetmore è una novità molto interessante da vari punti di vista. Questa originale e creativa rielaborazione dell'idea che stava alla base di Freeway e Frogger ha ottenuto subito una vastissima popolarità dando vita ad uno degli spettacoli più entusiasmanti mai visti sul microcomputer.

Chi potrà mai dimenticare Wadsworth Overcash che si affanna a rincorrere palline da golf, o che salta da una canoa all' altra? Preppie! II continua l'esposizione delle avventure di Mr. Overcash, che questa volta cerca di sopravvivere all'iniziazione di una confraternita che implica la tinteggiatura del pavimento di tre stanze a labirinto. Il protagonista può muoversi da un labirinto all'altro abbastanza facilmente, ma deve completarli tutti e tre per poter procedere alla fase successiva del gioco.

Volta per volta, la stanza in oggetto occupa l'intero schermo; Wadsworth accede al successivo labirinto attraverso l'apertura collocata al centro del limite inferiore del campo di gioco. Il più alto dei tre labirinti è il classico labirinto tortuoso; quello centrale presenta aspetti che ricordano il Making Tracis e Jawbreaker II. Il terzo labirinto infine è simile al primo, anche se i suoi meandri sono ancora più sinuosi. Ma non sarebbe certo una iniziazione come si deve senza qualche ostacolo a rendere più difficile la vita del poveretto.

Il primo labirinto è pattugliato da rane radioattive dal tocco letale, mentre nel secondo, Wadsworth deve evitare di essere investito da falciatrici e golf carts; nel terzo infine tornano le pericolosissime rane. L'intrepido imbianchino, però, ha qualche asso nella mani-

COMPUTER GAMING

PREPPIE II

ca: nel primo e nell'ultimo labirinto ci sono delle porte girevoli attraverso le quali egli può entrare ed uscire a piacimento, frapponendo a volte un solido muro fra sé e la rana più vicina. A riprova del fatto che è una matricola davvero fuori dal comune, Wadsworth ha acquisito delle doti che lo aiutano a salvare la pelle: premendo il pulsante action del joystick, il giocatore può mettere in azione una copertura che rende il protagonista invisibile ed invulnerabile. Purtroppo, questo espediente può essere utilizzato solo per alcuni secondi: quando la barra orizzontale disposta proprio sotto alla videata principale scompare, Wadsworth torna ad essere visibile, e a cacciarsi nei guai come al solito.

La grafica di Preppie ! II non è più spettacolare di quella di Preppie!; naturalmente questo è come dire che gli effetti speciali dell'ultimo film di George Lucas non sono più spettacolari di quelli di Guerre Stellari e L'Impero colpisce ancora. Il nostro Russ Wetmore stabilisce dei punti di riferimento proprio molto alti! Naturalmente, l'inclusione dei tre campi di gioco collegati e il trucco della copertura che rende invisibile il protagonista sono degli ingredienti molto interessanti di questo seguito.

Un'altra attrattiva è costituita dal continuo sottofondo musicale. Giocatori molto metodici saranno tentati di completare ciascuna delle tre parti del labirinto prima di passare a quella successiva: questa teorica andrebbe abbastanza bene ma, in questo modo, il giocatore rinuncia al piccolo vantaggio che si può guadagnare muovendosi frequentemente da una sezione all'altra durante la partita. Infatti, ogni volta che Wadsworth fa il suo primo ingresso in un campo di gioco, trascorre un lasso di pochi secondi prima che i suoi nemici comincino ad aggredirlo, con malvagie intenzioni.

Un giocatore astuto farà tesoro di quei preziosi momenti per dare una pennellata in più. Preppie! II è quanto di meglio ci si possa aspettare dal computer arcading.

DUNGEON!
TSR Hobbies/Apple II/48K disk

Attenzione! Solo Indomito Coraggio, Destrezza di Mano e Prontezza d'Ingegno vi permetteranno di sopravvivere agli Orrori di questi Sotterranei!

Questo è proprio il tipo di gioco che dividerà quasi certamente i critici in due schiere opposte: quelli che lo loderanno per quello che è, e quelli che lo criticheranno per quello che non è. Pochi programmi fra quelli attualmente in circolazione presentano caratteristiche così contraddittorie. In linea generale, Dungeon! è un fedele adattamento del gioco di società pubblicato dalla TSR qualche anno fa.

I partecipanti possono variare da uno ad otto, ciascuno dei quali può scegliersi un personaggio fra i quattro differenti a disposizione: l'elfo, l'eroe, il supereroe, o il mago, per setacciare una caverna a sei livelli in cerca di un prezioso tesoro.

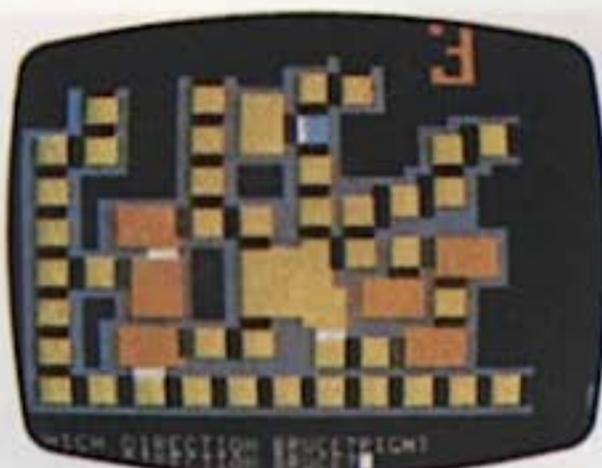
Benché il mago sia sicuramente più potente dell'elfo, ogni personaggio deve raggiungere una meta proporzionale alle sue capacità. Ad esempio, un eroe deve solo raccogliere bottino per un valore di diecimila dollari e portarlo al primo livello.

GRANDE OFFERTA ATARI

MARIO BROS.
e un'altra cassetta
a tua scelta.*

TARI®
iverte di più

*es. MARIO BROS. L. 89.000 + JUNGLE HUNT L. 79
= L. 168.000 METÀ PREZZO

COMPUTER GAMING

DUNGEON!

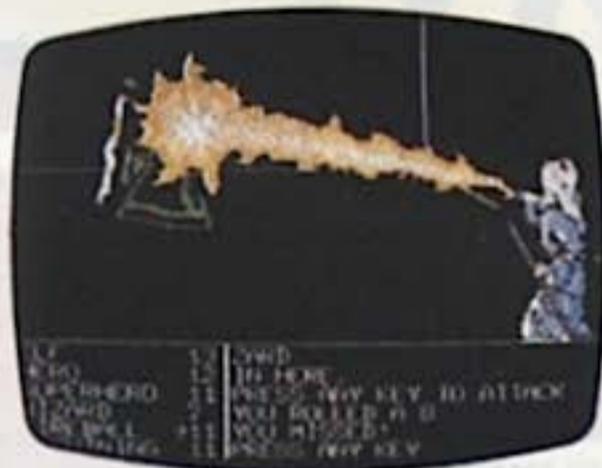
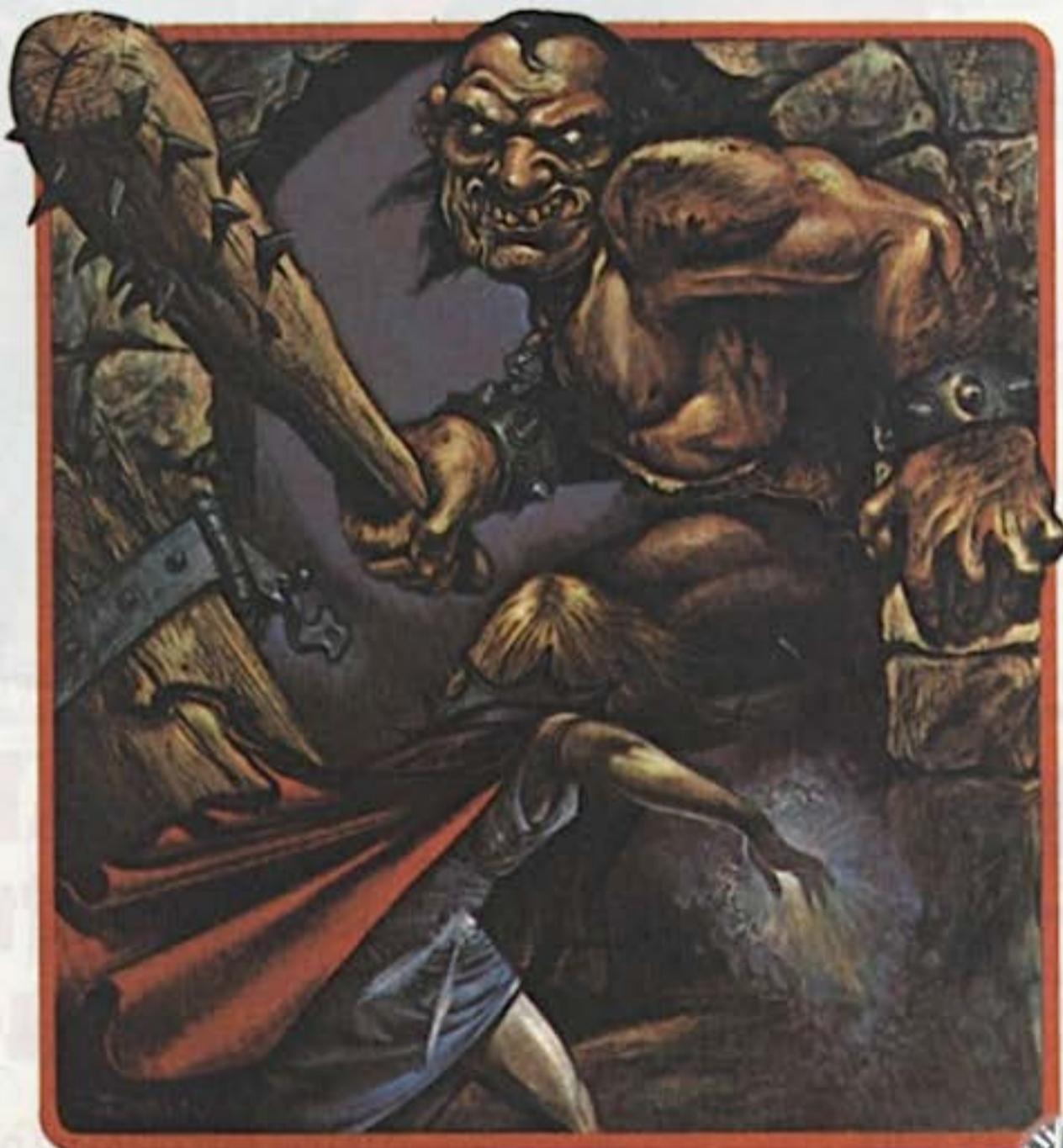
DUNGEON!

vincere, mentre il più potente supereroe deve raccogliere esattamente il doppio. Il labirinto è organizzato in modo che il primo piano (quello di partenza) sia nel centro e sia circondato da altri otto complessi. Solo un piano è visibile volta per volta a video, ma nelle istruzioni è inclusa una mappa abbastanza dettagliata come comodo punto di riferimento per i partecipanti.

I tesori nelle stanze diventano più preziosi man mano che si sale di livello. Sfortunatamente, dei mostri fanno la guardia ai tesori, ed anche il loro potere aumenta più ci si addentra nel sotterraneo. I personaggi più deboli esploreranno soprattutto il primo, il secondo ed il terzo livello (parti A e B), mentre un mago può sfruttare le sue arti magiche per avventurarsi nei recessi dove è nascosto il grosso del bottino.

Il mago, infatti, servendosi dei propri incantesimi, è in grado di evitare di esporsi a molti pericoli, anche se sarebbe capace di difendersi persino in una lotta corpo a corpo. Prima che il gioco cominci, ad ogni giocatore che abbia scelto il mago vengono assegnati tre diversi incantesimi che possono essere sfruttati per un totale di dodici volte. Il mago può lanciare fulmini e palle di fuoco ai mostri, oppure può sfuggire ai pericoli delle caverne volatizzandosi per ricomparire in un antro più sicuro. I giocatori si muovono attraverso i vari passaggi del labirinto, fermandosi non appena entrano in una stanza quando vogliono passare attraverso una porta segreta. Una volta entrati in una nuova stanza, la videata principale è sostituita da un disegno che rappresenta il personaggio in primo piano ed il mostro al centro.

Appare allora sullo schermo il numero assegnato al personaggio, che il giocatore deve totalizzare, premendo la barra spaziatrice, per sconfiggere il nemico. La grafica degli interni è ad alta risoluzione; il maggiore effetto di movimento è comunque dato dalle palle infuocate e dalle saette. Il personaggio che ha la meglio sul mostro conquista il tesoro, che viene automaticamente aggiunto al suo bottino.

Chi invece non riesce in questo incontro, può incorrere in una morte istantanea od essere costretto ad una rapida ritirata. Questo significa che può capitare di dover combattere lo stesso mostro più di una volta, in qualche caso solo per recuperare punti che il personaggio era stato obbligato a lasciare in uno scontro precedente. Un piccolo neo di Dungeon! usando semplicemente dei cursori per gli spostamenti dei personaggi, Bruce Nesmith e Keith Enge, i programmatori, non hanno sfruttato appieno le possibilità tecniche offerte dal programma. Inoltre, un particolare come quello dei messaggi senza suddivisioni sillabiche esatte o segni di interpunizione, che sono un elemento usuale per gli addetti alla programmazione, potrebbero invece disorientare il pubblico. Nonostante alcune

DUNGEON!

Stai attento! Solo i forti di cuore, rapidi di mano e veloci di intuito sopravviveranno al terrore di questo sotterraneo.

DUNGEON!

mancanze, bisogna però dire che Dungeon! presenta molti aspetti decisamente validi: per esempio, il design, che è sicuramente al di sopra della stragrande maggioranza del software in commercio. La TSR ha trasformato un buon vecchio gioco di società in un videogame ancora più avvincente ed entusiasmante.

SPY'S DEMISE
Penguin/Apple II/48K disk

A volte un videogame può sembrare quasi troppo facile per avvincere a lungo un giocatore. Di primo acchito, Spy's Demise potrebbe dare proprio quest'impressione, mentre ad un esame più attento si rivela decisamente entusiasmante. Spy's Demise può essere giocato sia con la tastiera che con il joystick, ed entrambe le versioni offrono un elevato livello di gioco. Il giocatore controlla una piccola spia con tanto di trench e di valigetta porta-documenti, che inizialmente si trova al pianterreno di un edificio pattugliato da guardie che salgono e scendono con ascensori ad intervalli irregolari.

La spia deve avventurarsi attraverso tutti i piani per poi raggiungere il tetto e ricevere un messaggio in codice fondamentale per la risoluzione del gioco. Lungo il tragitto, l'agente segreto può raccogliere elementi che lo aiutino a sciogliere l'enigma ed a incrementare il suo punteggio.

Una volta ricevuto il messagio, l'azione passa ad un altro edificio, più basso, nel quale però il numero delle guardie resta invariato, rendendo quindi più difficile ogni successiva ascesa. Se tutto ciò vi sembra affascinante e semplice, avete quasi indovinato.

Ciò che rende la piccola spia così difficile da tenere sotto controllo, è lo stretto margine di tempo a sua disposizione, che lo costringe quindi a muoversi molto velocemente.

Ciò crea un'infinità di problemi, soprattutto quando la spia deve guardarsi dagli ascensori carichi di poliziotti che salgono e scendono. Occorre premere i tasti con molta precisione o maneggiare delicatamente ma con fermezza il joystick, per mantenere incolume la spia sul filo della tragedia. Solo quando un piano è stato completato, o quando il tetto dell'edificio è stato finalmente raggiunto, la spia può concedesi un momento di riposo prima di procedere nel gioco.

È comunque pericoloso fermarsi tra un piano e l'altro, perché un cronometro registra il tempo impiegato per raggiungere la cima dell'edificio, e naturalmente più breve è questo tempo, più alto il punteggio raggiunto.

Il programma registra permanentemente su disco i punteggi più elevati. La Penguin si sta rapidamente facendo una reputazione per i suoi giochi interessanti e la grafica eccezionale: Spy's Demise raggiunge il massimo livello sotto entrambi i punti di vista.

SPIDER RAID
Insoft/Apple II/48K disk

Spider Raid, caratterizzato dall'eccellente grafica tipica della GraForth, può essere giocato tanto con la tastiera che mediante il joystick, attraverso i quali il giocatore ha il controllo di un ragno a caccia di mosche, distribuite a caso sullo schermo.

Tuttavia, il giocatore ha da fare ben di più che gironzolare in circa di cibo: il primo degli elementi addizionali sullo schermo è costituito da sassi, che generalmente impediscono al ragno di procedere in linea retta, benché talvolta possano anche fungere da riparo contro altri pericoli.

Uno di questi altri pericoli è rappresentato da pioggia acida; quando il ragno ne viene colpito, non muore, ma viene spostato a caso in un punto diverso dello schermo. L'unica occasione in cui la pioggia risulta utile è quando il giocatore se ne serve per cancellare la videata dopo un attacco di Spraybus Toxicus, che dovrebbe essere uno scarafaggio, ma che ha l'aspetto di una bomboletta spray.

Spraybus caccia il ragno, che, colpito dallo spray, perde punti ad ogni mossa che effettua, finché muore, o viene colpito dalla

COMPUTER GAMING

La sabbia degli antichi Egizi invade lo schermo e mette alla prova il vostro coraggio.

pioggia acida, che neutralizza l'effetto dello spray. Le foglie magiche sono le migliori amiche del ragno: quando esso salta su una di queste foglie, la sua forza aumenta e lo fa muovere in direzione delle mosche.

Anche il bordo esterno può essere utilizzato, ma senza eccedere; correndoci sopra, il ragno viene spostato altrove sullo schermo, perdendo però parte della sua forza. Sul lato destro dello schermo è situato un indicatore di resistenza, ogni scatto del quale equivale a cento punti. Più a lungo si resiste, più facile è resistere agli attacchi di Spraybus.

Quando il ragno cattura una mosca, il livello di forza determina i punti guadagnati; una volta catturate otto mosche, si ha a disposizione un altro ragno.

Il punteggio finale è determinato dal numero totale delle mosche catturate, più il 10% del più alto livello energetico raggiunto. Il designer di Spider Raid si è servito di GraForth per arricchire il design in un modo molto logico e comprensibile.

C'è da augurarsi che sempre più numerosi editori si avvalgano delle possibilità di questo linguaggio di programmazione in giochi futuri.

SKIBBEREEN
UMI/Vic 20/cartridge

In Gaelic, uno "skibbit" è una scatola, o un comparto di un cassettone; in Skibbereen di UMI un arcobaleno in funzione di muro viene a formare proprio uno skibbit, in cui è nascosta la pentola d'oro custodita dai Lepricani.

In questa simulazione in maschera, di una lotta corpo a corpo per abbattere muri, il giocatore si trasforma proprio in un lepricano.

Ogni giocatore difende una pentola d'oro, situata sui lati opposti dello schermo. Ogni tesoro è protetto da un muro verticale d'arcobaleno; ogni giocatore brandisce una mazza da cricket di fronte al muro per parare la palla rimbalzante. Proteggendo il proprio muro, e quindi l'oro, l'obiettivo è quello di far breccia nel muro del rivale, impadronirsi dell'oro e distruggere completamente i mattoni restanti.

La conquista dell'oro è solo il primo passo, dato che i cinquecento punti che permette di guadagnare diminuiscono di cento ogni volta che si distrugge una dozzina di mattoni, fino ad arrivare al limite minimo di cento punti.

Nonostante si dica che San Patrizio abbia allontanato i serpenti dall'Irlanda, alcuni di essi riemergono nel corso di questo gioco, strisciando di tanto in tanto sullo schermo per divorare la grossa palla, nel caso dovesse avvicinarsi troppo.

Se i serpenti riescono a divorare tre palle, il gioco finisce; basta però che la prima sia mangiata perché anche la seconda venga inevitabilmente presa.

La nuova palla infatti compare al centro dello schermo, per dirigersi a volte direttamente nelle fauci spalancate di uno dei voracissimi rettili.

I giocatori devono anche fare attenzione alla loro mazza: infatti, se si sbaglia di poco il colpo, la palla può rimbalzare all'indietro spazzando via parte del vostro muro. Un melodiosa musica irlandese accompagna il gioco, ed il vincitore è ricompensato dalla danza di un lepricano.

Questi particolari aggiuntivi sono graziosi e la presentazione attraente, anche se il gioco è forse più indicato per i giocatori più giovani. Infatti anche il nono livello, che è il più alto, non presenta difficoltà eccessive. I giocatori devono però fare attenzione ad un particolare: il livello di gioco viene scelto muovendo la leva sinistra mentre compare la prima videata.

I giocatori quindi che ricominciano ansiosamente il gioco potrebbero trovarsi a giocare ad un livello completamente differente da quello che avrebbero voluto scegliere. Fate quindi attenzione a controllare bene prima di premere il pulsante rosso.

THE SANDS OF EGYPT
Datasoft/Atari 400/800/1200/16 K disk

La produzione più recente della Datasoft nell'ambito della categoria avventuroso-strategica è ad altissimo livello.

The Sands of Egypt cala il giocatore nei panni del famoso esploratore inglese Lord Charles Buckingham III che si è perso nelle aride pianure egiziane.

La sua prima necessità è quella di trovare acqua, impresa tutt'altro che facile, visto che un gentiluomo come Lord Charles non si accontenterebbe mai di un'acqua qualsiasi. Il nobile esploratore richiede infatti che la sua acqua provenga solo da una fonte sicura.

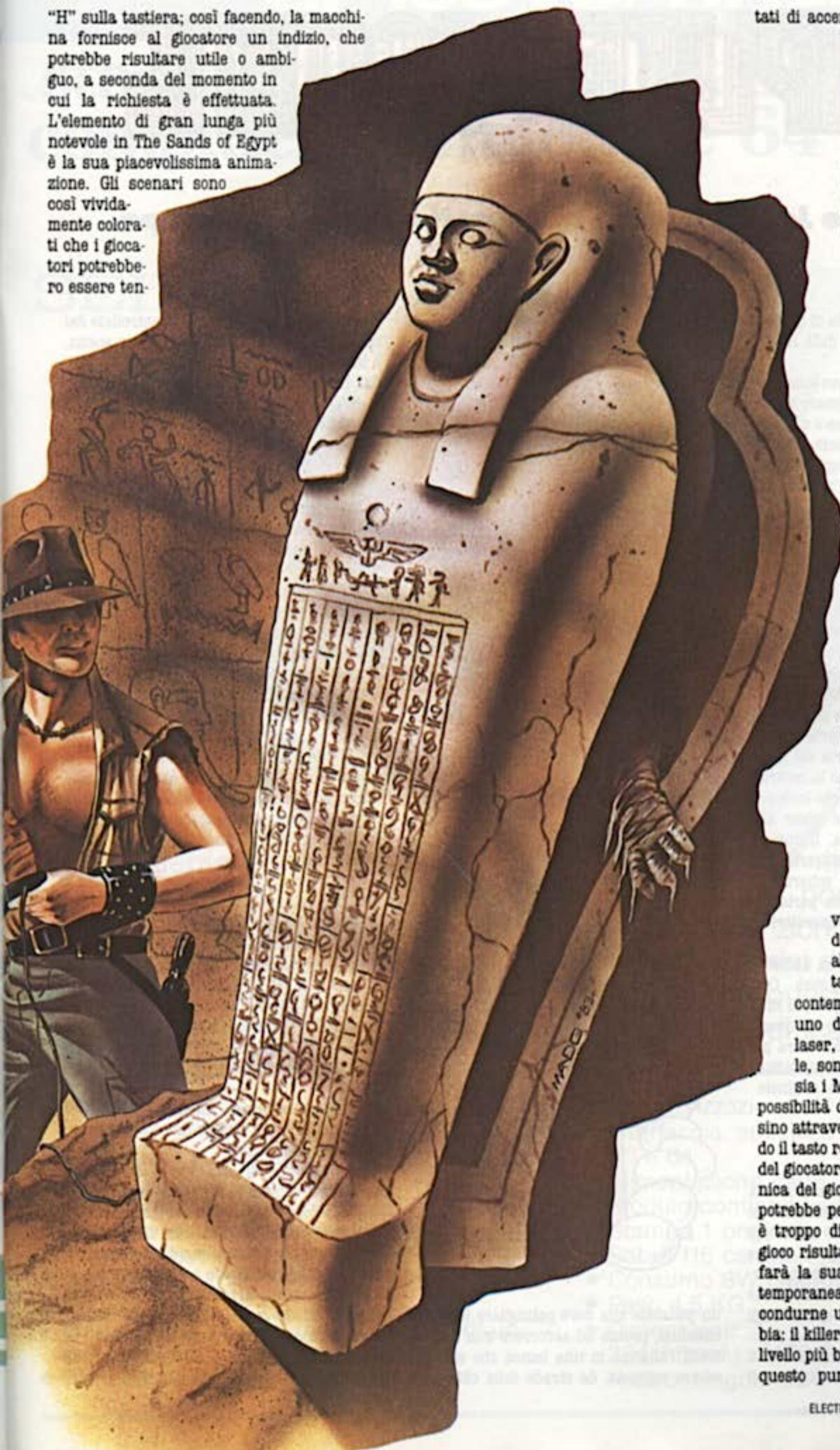
Una volta trovata l'acqua e soddisfatta la sete, l'esploratore si rimette in cammino in cerca d'avventure. Il suo obiettivo è di trovare ed esplorare la Piramide Perduta, un'antica tomba che si dice contenga immensi tesori.

Per vincere il gioco, Lord Charles deve localizzare la stanza dove è nascosto il tesoro, senza prima morire di sete, e tornare alla civiltà per divulgare la sua stupefacente scoperta.

I giocatori fanno muovere Lord Charles attraverso il deserto e lo aiutano ad ispezionare i dintorni, digitando semplici comandi formati da due parole ciascuno.

Una bussola è sempre presente a video e il giocatore può far muovere l'esploratore in ogni direzione indicata su di essa: ad esempio, se "E" manca, Lord Charles non può andare verso Est.

Un aspetto particolarmente positivo è la funzione di help attivata premendo la lettera

"H" sulla tastiera; così facendo, la macchina fornisce al giocatore un indizio, che potrebbe risultare utile o ambiguo, a seconda del momento in cui la richiesta è effettuata. L'elemento di gran lunga più notevole in The Sands of Egypt è la sua piacevolissima animazione. Gli scenari sono così vividamente colorati che i giocatori potrebbero essere tentati di accendere l'aria condizionata, mentre sullo schermo soffici nuvolette bianche si muovono lentamente in un cielo sereno. Incorniciata da un intricato motivo a geroglifici, la grafica è innegabilmente un richiamo per l'avventuriero del computer, annoiato dai disegni infantili di altri giochi di questo genere.

Congratulazioni a Steve Bjork, James Garon, Frank Cohen e Ralph Burris, per aver dato vita a questa eccezionale esperienza di gioco.

MUTANT HERD
Thorn EMI/Vic 20/cartridge

A prima vista, Mutant Herd potrebbe sembrare il solito vecchio stereotipo videogame: bisogna impedire a dei mutanti impazziti di raggiungere una centrale per la produzione di energia, guidando un Assassino di Mutanti ai loro nascondigli, per distruggere la Regina dei Mutanti con tutte le sue uova. Ma c'è anche dell'altro: lo scenario è abbastanza convenzionale, ma lo svolgimento, specialmente nelle prime parti delle quattro paia di situazioni, è davvero notevole.

La struttura di base è costituita dalla centrale situata nel mezzo dello schermo e in ciascuno dei quattro angoli vi è l'ingresso di una delle tane dei mutanti. Il giocatore deve allontanare i pericolosissimi Mutanti dalla centrale, e guidare contemporaneamente l'Assassino ad uno dei loro nascondigli. Due raggi laser, uno orizzontale ed uno verticale, sono i mezzi usati per far muovere sia i Mutanti che il loro assassino. La possibilità di far passare incolume l'Assassino attraverso uno di questi raggi premendo il tasto rosso di controllo rende il compito del giocatore un po' più semplice. La meccanica del gioco non è così semplice come si potrebbe pensare, ma fortunatamente non è troppo difficile da imparare, cosicché il gioco risulta piacevole. Più di un Assassino farà la sua comparsa sullo schermo contemporaneamente; ogni volta che si riesce a condurne uno ad una tana, la scena cambia: il killer deve scendere una scala fino al livello più basso, evitando frane di roccia. A questo punto, egli deve depositare

Nervi calmi e JoyStick saldo altrimenti non avrete scampo.

bomba proprio vicino ad una fila di quindici uova, senza diventare il pasto della Regina dei Mutanti.

Infine, il nostro giustiziere deve schizzare di nuovo alla superficie per azionare il detonatore prima che la Regina riesca a spostare la bomba, nel qual caso deve ricollocarla. Se questa azione ha successo, l'esplosione distrugge cinque uova e chiude l'accesso alla tana: ma ne restano altre tre.

Quando la videata principale riappare, c'è un cambiamento: il laser è più debole, con spazi vuoti nel raggio che permettono il passaggio dei Mutanti. Se si riesce a raggiungere la tana successiva e piazzare la bomba, altre cinque uova verranno distrutte. La stessa cosa accade nella terza caverna; nell'ultima invece, lo scontro avverrà faccia a faccia con la Regina. Mutant Herd può essere giocato da uno o due partecipanti, ciascuno dei quali ha a propria disposizione tre vite. Nella prima parte del gioco, lasciare che i Mutanti occupino la centrale risulta fatale; nella seconda parte invece, il pericolo è rappresentato dalle rocce che franano o dalla vorace Regina. Il numero degli Assassini è limitato, e spingerne uno nella centrale o fuori dallo schermo lo elimina dal gioco. Nella seconda parte, un conto alla rovescia costringe i giocatori ad una costante attenzione.

Ci si può servire della tastiera, anche se in genere si preferisce il joystick. Ogni round successivo diventa sempre più difficile e frenetico. Può anche darsi che questo gioco non rappresenti il non plus ultra per il Vic-20, ma la grafica è divertente, l'azione è stimolante e senz'altro molto originale.

CRIME WAVE

Penguin/Apple II/48K disk

I giocatori a cui piacque Track Attack della Broderbund e gli appassionati dei giochi a labirinto troveranno nella più recente produzione della Penguin, Crime Wave appunto, esattamente quello che cercano. Si può giocare sia con la tastiera che con il joystick, anche se, come spesso negli inseguimenti attraverso un labirinto, il gioco risulta molto più soddisfacente con il joystick. Il giocatore si cala qui nei panni di un poliziotto che deve pattugliare le strade cittadine, pronto ad accorrere non appena scatti l'allarme in una banca che stia per essere rapinata. Le strade della città sono percorse da molte automobili controllate dal computer, ma finché un allarme non scatta, è impossibile distinguere gli onesti cittadini dai rapinatori.

Non appena l'allarme inizia a suonare, il poliziotto deve precipitarsi sulla scena del misfatto per bloccare i rapinatori prima che possano darsi alla fuga.

A questo punto, mentre il ladro esce dalla banca con il bottino, il poliziotto deve riuscire a catturarlo, immobilizzandolo prima che riesca a saltare in macchina e fuggire.

Se il rappresentante della Legge non riesce in questo intento, egli dovrà allora inseguire la macchina dei banditi prima che essi riescano a depositare il denaro nel proprio nascondiglio.

Questo inseguimento è tutt'altro che semplice però, perché la macchina della Polizia è solo di poco più veloce di quella dei fuorilegge, e alcune delle strade sono a senso unico. Nel frattempo, altre automobili fanno la loro comparsa sulle strade della città, ostacolando l'inseguimento dei banditi, o addirittura rapinando qualche altra banca nelle vicinanze.

Una volta che il rapinatore sia riuscito a giungere sano e salvo al suo covo, egli si trasforma in una forza letale per il povero poliziotto, che deve ora evitare ogni collisione con la macchina del bandito.

Le forze dell'ordine tuttavia posseggono bombe che possono collocare lungo il percorso delle automobili nemiche, ed hanno a propria disposizione anche degli schermi che li proteggono da collisioni con altri veicoli.

Bisogna catturare un numero fisso di criminali per ogni videata per poter passare al livello successivo.

Il punteggio di ogni livello è ottenuto sommando il numero di rapinatori catturati e quello delle banche che non hanno subito incursioni. Con la varietà di strategie necessarie per passare con disinvoltura dal ruolo di vigile sentinella a quello di inseguitore e finalmente di inseguito, Crime Wave è proprio ciò che ci vuole per farvi stringere i denti ed incitarvi a proseguire nel gioco, in difesa della Giustizia e dell'Ordine, nonché in vista di un punteggio più alto.

GP 100 VC/ITALY

stampante grafica "dedicata" per computer commodore 64 e vic 20:

Dal "Design" sempre piacevole e dal prezzo incredibilmente contenuto, la qualità offerta da questa supereconomica è esattamente quella che ci si attende da una stampante con il nome Seikosha!
GP100 è stata infatti la prima stampante ad avvicinare il mondo dell'home computing con costi proporzionati e prestazioni ineccepibili in termini di qualità di stampa e affidabilità; questo come risultato di un'economia di scala e non di progetto.

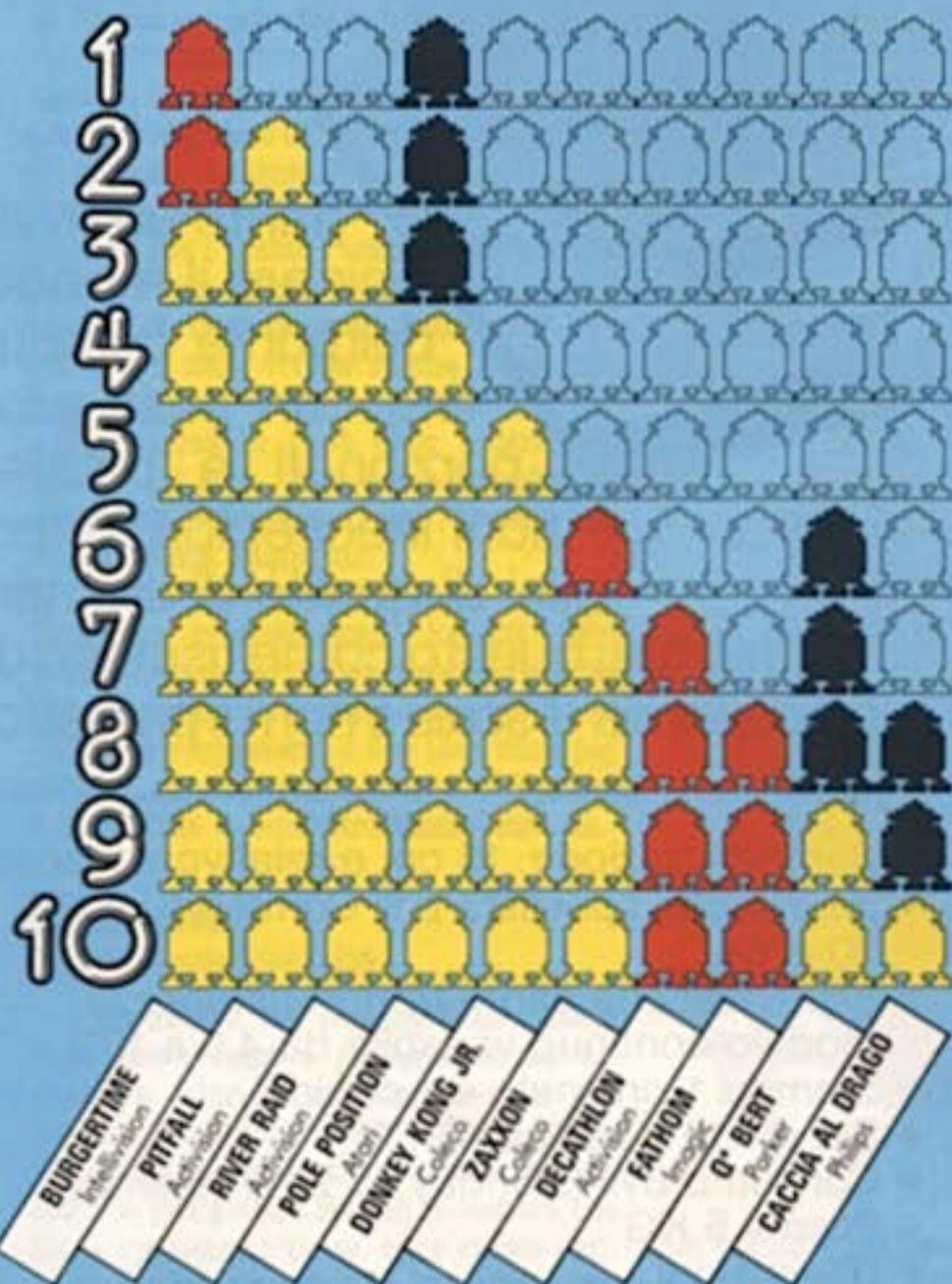
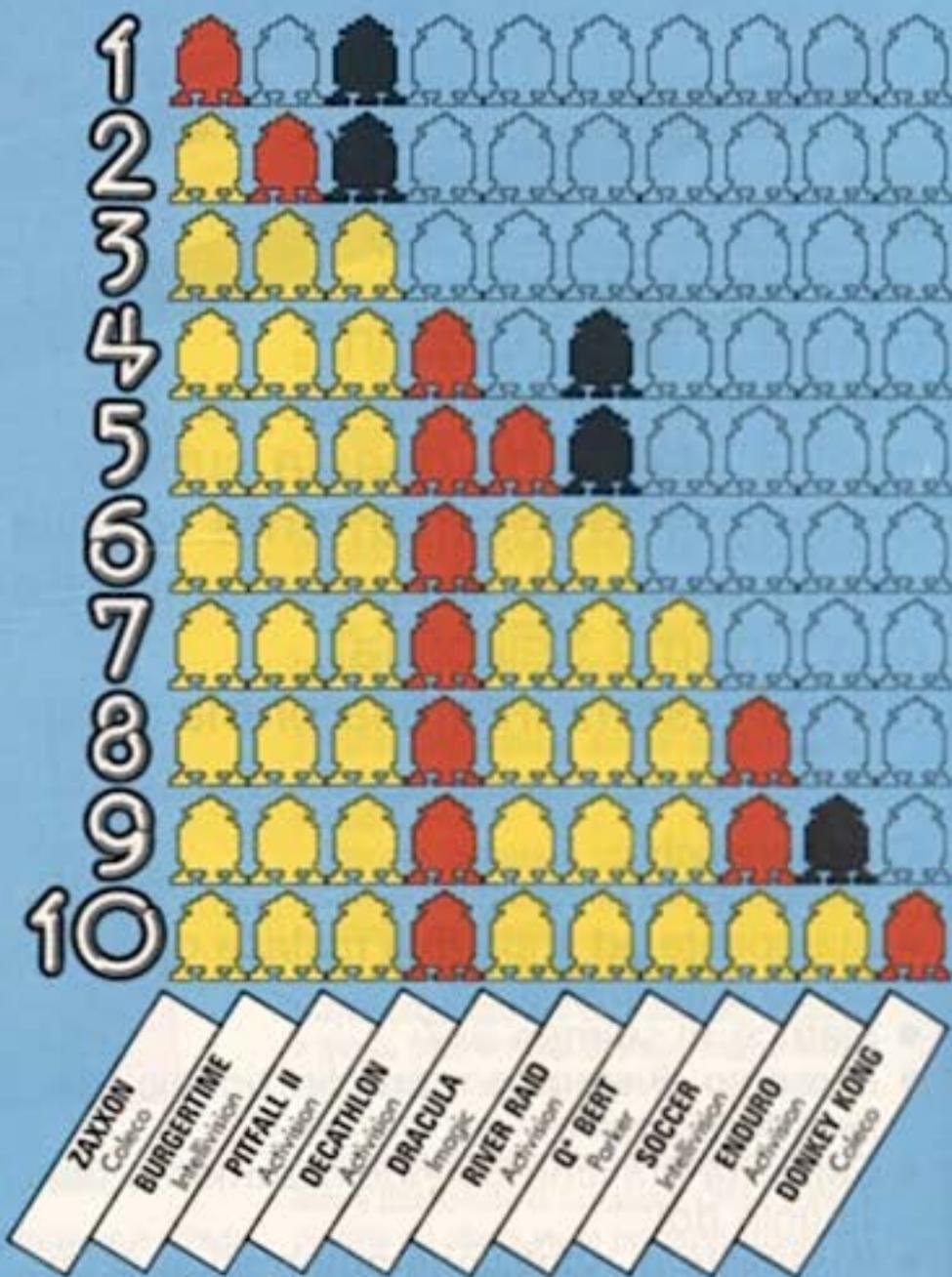
Caratteristiche:

- Stampante ad impatto a matrice di punti da 80 colonne
- Matrice di stampa 5x7
- Percorso di stampa monodirezionale (da sinistra a destra)
- Capacità grafiche con indirizzamento del singolo dot
- Possibilità di ripetizione automatica di un carattere grafico
- Velocità 30 caratteri/secondo
- Caratterizzazione: 10 cpi e relativo espanso
- Interfaccia: specifica per Commodore VIC 20 e 64
- Alimentazione carta: trattori (larghezza modulo continuo variabile da 4,5 a 10")
- Stampa 1 originale e 1 copia
- Set di 116 caratteri ASCII
- Consumo 8W (standby) o 20W (stampa)
- Peso 4,5 KG
- Dimensioni: 234,5 (prof.) x 420 (largh.) x 136 (alt.) mm.
- Nastro: singolo colore su cartuccia de

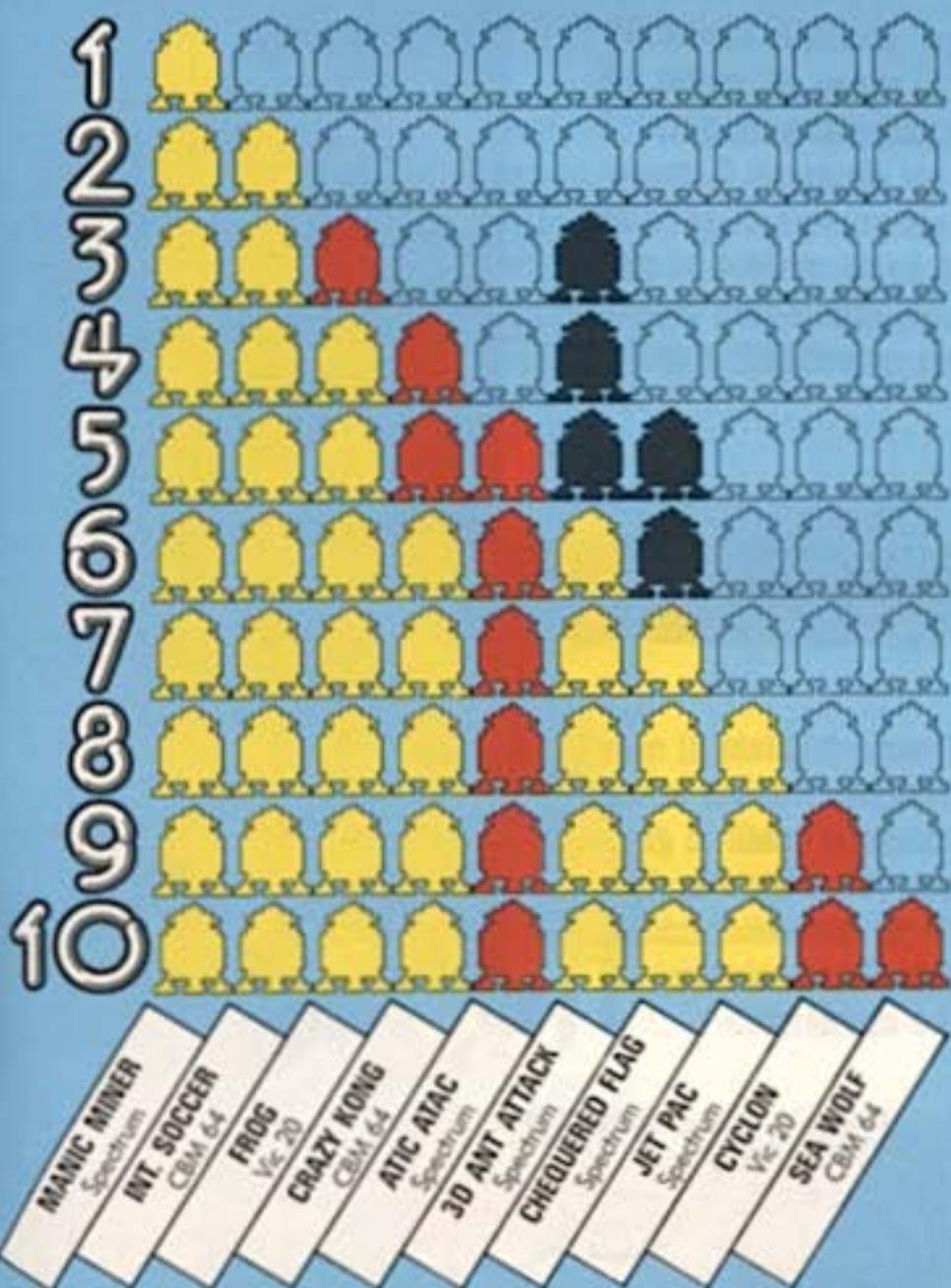
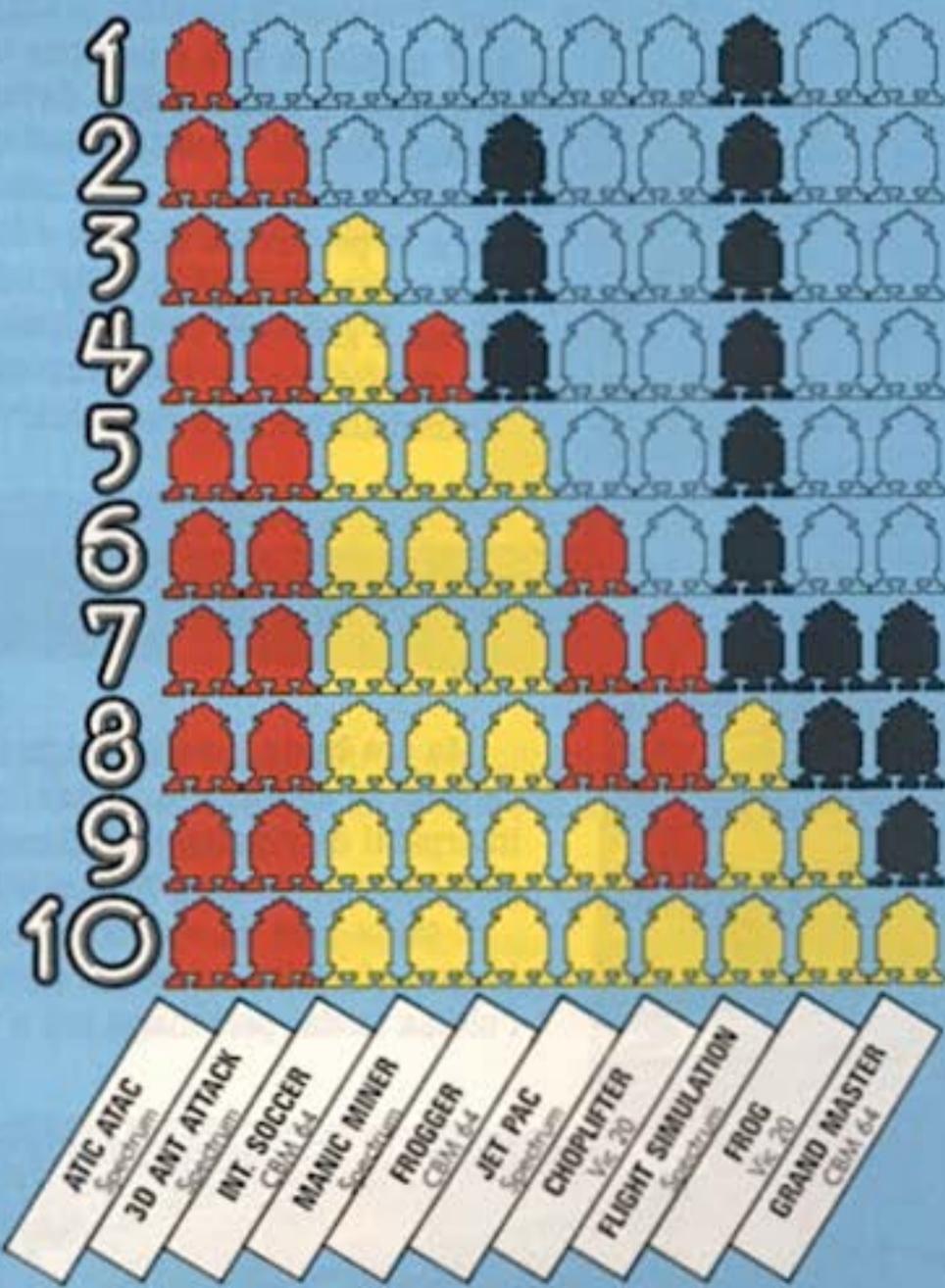
OLI

CONSOLLE GAMES

PIÙ VENDUTI

1. BURGERTIME — Intellivision
2. PITFALL — Activision
3. RIVER RAID — Activision
4. POLE POSITION — Atari
5. DONKEY KONG JR. — Coleco
6. ZAXXON — Coleco
7. DECATHLON — Activision
8. FATHOM — Imagic
9. Q* BERT — Parker
10. CACCIA AL DRAGO — Philips

PIÙ VOTATI

OLIMPO SI LEGGE COSÌ. Ogni tabella riporta in basso i titoli dei giochi: il primo a sinistra occupa la posizione di testa e spostando lo sguα destra si incontrano le posizioni successive. Ad ogni titolo è abbinata una colonna di missilini; l'eventuale diversa colorazione evidenzia gioco la mutata posizione in classifica rispetto al mese precedente: il rosso per le posizioni guadagnate, il giallo per la posizione attuale o p

COMPUTER GAMES

PIÚ VOTATI

PIÚ VENDUTI

occupata prima dell'avvenuta salita, il nero per le posizioni perdute. Alla numerazione incolonnata si riferisce lo sguardo per constatare e quantificare ogni avvenuto spostamento. Difficile? Per veri videogiochisti è come bersi un bicchiere di Coca Cola. Non vi pare?

Sapore di Sale

Suvvia, non esistono solo i videogiochi! Nelle grigie giornate di inverno, d'accordo, non c'era molto di meglio da fare e ne avete un po' abusato: mezzorette e orette e anche peggio davanti al video, in mano un joystick sudato, e sempre per una manciata di punti il Record, quello con la R maiuscola, vi sfuggiva di mano. Forse in primavera qualche valida alternativa ci sarebbe anche stata, e qualche volta infatti avete mollato la presa: ma il gioco era troppo affascinante, quasi una moderna stregoneria, e nei momenti più impensati riusciva irrimediabilmente a risucchiarvi.

Ma ora basta, è estate, ragazzi: ci sono migliaia di cose da fare, all'aria aperta, al sole, in spiaggia, muscoli ormai intorpiditi da rimettere in allenamento, tipo quelli di gambe e braccia, che una volta si univano quasi come le dita.

E tante cose da vedere: immagini ad alta risoluzione, in uno sfarfallio solare, di ombrelloni, surf, costumi all'ultima moda, personaggi più o meno attraenti.

Ci sono mille cose da fare: per esempio, quando sarete ubriachi di sale e di sole, provate a spingere una porta, a seguire un'insegna, a tendere l'orecchio al suono di una pallina, un campanello, un bip-bip: ci sarà pure una sala giochi in questo dannato paese! Certamente ci sarà. Entrate, rilassatevi, l'astinenza è finita.

Anche in vacanza un esercito di ragazzini, ma non solo loro, non mancherà di consumare generosamente i propri risparmi in cambio di qualche video-avventura. E nelle sale-gioco si possono trovare, l'uno accanto all'altro, flipper e video, considerati nemici acerrimi. Voci autorevoli si sono levate recentemente in difesa del flipper (celebre il Tractatus flipperico-videogamicus di Umberto Eco) in quanto gioco che coinvolge tutta la corporalità, che lascia al giocatore la scelta del ritmo, cosa che non avviene invece col fumineo video-game, dove conta soprattutto agire prima di pensare. Bene, in una sala giochi avrete la possibilità di dirimere salomonicamente la querelle, provando e riprovando sia gli intramontabili flipper che i post-moderni videogames, prima di decidere se siete tra i seguaci di Eco o dell'Activision.

Eccovi allora l'elenco di tutte le sale gioco delle vostre vacanze: perché sapore di mare è sapore di "sale", speriamo ampie e bene attrezzate, dove potrete giocare e divertirvi.

Sapore di Sale

ALBA
Via Cilea, 1
ALBA DI RICCIONE (FO)

GIOCA GIÒ
Via Cottolengo, 54/B
BIELLA (VC)

ANTARES
Via Porta Castello, 2/2
BOLOGNA

CALIFORNIA
Via Giudei, 6
BOLOGNA

STOP
Piazza VIII Agosto
BOLOGNA

LAS VEGAS
Via Cattani, 77 9/F
CARPI (MO)

LAS VEGAS
Via S. Giovanni, 25
CASTELLANZA (VA)

LAS VEGAS
Via del Prete, 15
CATTOLICA (FO)

THE PHOENIX
Via O. Malagodi, 8/A
CENTO (FE)

SPORT
Viale Carducci, 54
CESENATICO (FO)

HOLIDAY
C.so Buenos Aires
GENOVA

HOLIDAY
C.so Italia (Lido)
GENOVA

TOOBOGA
Via Ceccardi, 16
GENOVA

FORLIVESI LUCIO
Via Matteotti, 50
MILANO MARITTIMA - CERVIA (RA)

IL DOLLARO
Viale Romagna, 167
MILANO MARITTIMA - CERVIA (RA)

LAS VEGAS
V.le Ravenna, 6
MILANO MARITTIMA - CERVIA (RA)

KURSAL
Palazzo Kursal
C.so Roma, 22
MONTECATINI (PT)

DEDALO
RAPALLO (GE)

HAPPY DAYS
V.le Corridoni, 17
RICCIONE (FO)

LAURA
Via Lamarmora, 3/A
RICCIONE (FO)

MIRCO
Via Cagliari, 3
RICCIONE (FO)

PANTERA ROSA
Via Gramsci, 13
RICCIONE (FO)

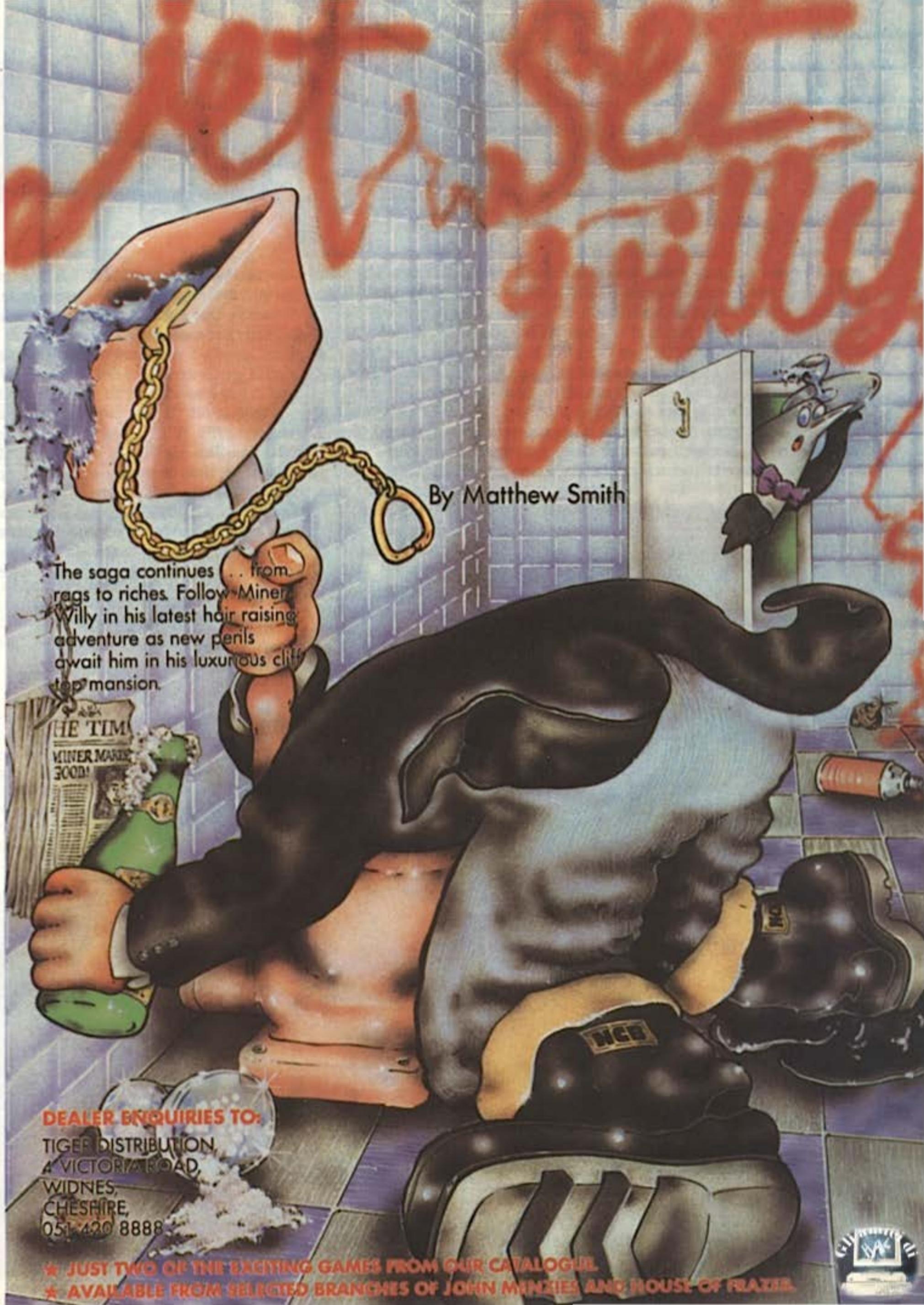
PICCADILLY
Via Milano, 100
RICCIONE (FO)

2000
Via Dante, 99
RICCIONE (FO)

BIM BUM BAM
Viale Adige, 13
RIMINI (FO)

TRHON
C.so Italia, 15
SAVONA

PICCOLA LAS VEGAS
Piazza P.M.P. 6/7/8
SESTOLA (MO)

LAS VEGAS
Passeggiata Oberdan, 9
VENTIMIGLIA (IM)

Jet Set Willy
By Matthew Smith
The saga continues . . . from rags to riches. Follow Miner Willy in his latest hair raising adventure as new perils await him in his luxurious cliff top mansion.
DEALER ENQUIRIES TO:
TIGER DISTRIBUTION,
4 VICTORIA ROAD,
WIDNES,
CHESHIRE,
051 420 8888
★ JUST TWO OF THE EXCITING GAMES FROM OUR CATALOGUE
★ AVAILABLE FROM SELECTED BRANCHES OF JOHN MENZIES AND HOUSE OF FRAZER

CON UN PAL

Con l'arrivo dell'estate e delle vacanze il tempo a disposizione degli appassionati di videogames e minigames si allunga. Non sempre però è facile impegnare tutta la giornata in modo divertente soprattutto se si rimane in città; ecco allora che un gioco elettronico vi può fare comodo. Del resto anche chi sguazza felice tra le onde può sentire la necessità di rilassarsi un attimo sotto l'ombrellone in compagnia di un giochino "da palmo", meglio ancora se di recentissima produzione. Le case americane e giapponesi che conoscete ormai bene, hanno pensato proprio a questa eventualità e hanno sfornato una serie di nuovissimi giochi, tutti ugualmente divertenti e appassionanti. La nostra rivista offre una vasta panoramica delle novità uscite nelle ultime settimane, e per chi deve investire oculatamente il proprio denaro progettando una intera estate di gioco, si pone solo l'imbarazzo della scelta. Vi ricordiamo quanto sia utile — se non addirittura indispensabile — munirsi di uno di questi giochi "da palmo" durante i mesi estivi quando gli impegni escursionistici e vacanzieri conducono lontano dall'amata consolle.

Le novità sono un po' in tutti i settori: si va dai classici "TENNIS", "CALCIO DOPPIO" o "TURBO DRIVE" la folle corsa sull'autostrada panamericana, al rompicapo "THE PHING", gioco di logica con cui sfidare il computer. Non mancano neppure gli spaziali con "MACROSS", l'astronave invincibile. Molto divertenti e simpatici sono poi minigames come "PINGUINO" — che tenta di salvare i suoi piccoli prigionieri —, "LIFE BOAT", "ROBOT MAKER". Insomma, non avrete di certo problemi per trovare ciò che fa per voi. L'unica difficoltà consisterà nel dolore di dover rinunciare a qualche minigame che vi fa gola. Ma non si può avere tutto. Pensateci bene e buon divertimento.

MO DI GIOCO

ZAXXON

La dolcezza dei comandi della navicella spaziale fanno di questo modulo della Bandai un giochino davvero pregevole.
Istanti di tranquillità si alternano ad improvvisi attacchi dei missili nemici: nella velocità della vostra reazione sta l'unica possibilità di sopravvivenza. Se siete codardi non oserete entrare nella seconda dimensione dove oltre agli attacchi dei missili dovete reagire anche a quelli dei micidiali carri armati che sparano con frequenza sempre maggiore.
Se credete davvero di essere abili provate questo gioco: metterà a dura prova la vostra presunzione. (Bandai)

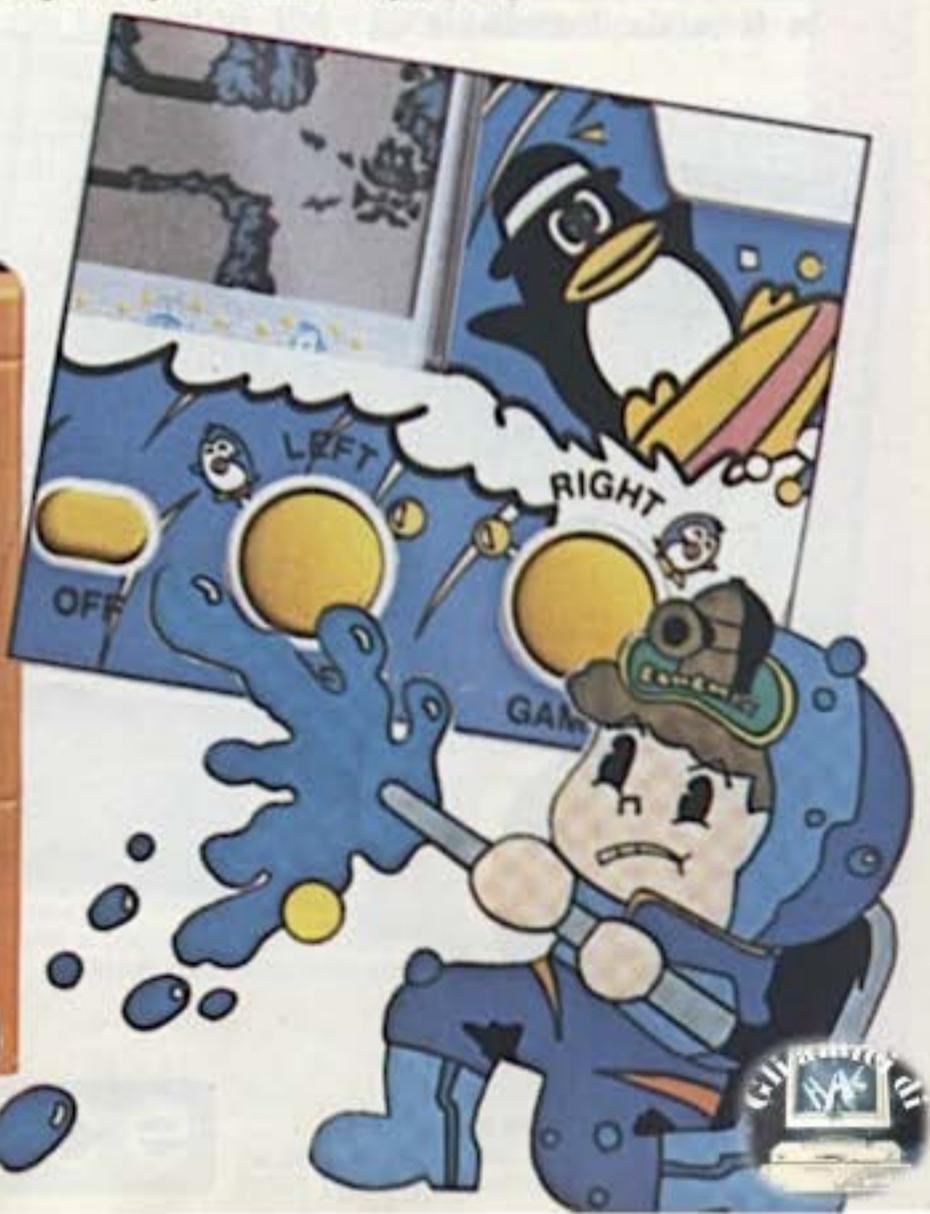
SPACE COBRA

Al centro del modulo avete un mirino, improvvisamente appaiono gli aerei nemici. È tutta questione di riflessi. Senza essere colpiti e senza aver sparato colpi a vuoto inizia sullo schermo di destra un'altra prova di abilità. Space cobra monta infatti due display rendendo così molto movimentato lo spazio delle azioni. La seconda prova consiste nel districarsi in un labirinto pericolosissimo, superare ogni sorta di ostacoli e tornare in orbita a duellare contro i velivoli avversari scansandone i missili. Più che l'ambientazione è di molto effetto proprio la divisione in due schermi del display. (Bandai)

MEGACOLOR WEELIE

Andare in moto è pericoloso? Sì, se qualcuno vi insegue con un elicottero lanciandovi delle bombe, se la strada è costellata di fossi, voragini, e ostacoli di ogni genere, se dei noiosissimi bidoni continuano a rotolarvi contro e se sulla strada trovate un motociclista pazzo. Nel gioco, un vero e proprio invito ad andare a piedi o ad acquistare un automobile, non manca un corvo dispettoso che cerca di beccarvi.
Unico sollievo: una musichetta che vi accompagna per tutta la corsa e la possibilità di sfiorare una dolce ragazza. Anche qui però sorge una complicazione: la ragazza si trova a bordo di una mongolfiera e avvicinarla non è facile. La ricompensa a questo punto è semplicemente una pioggia di punti premio. (Tony Sebino)

LCD TRIDIMENSIONALE

"Nella magia del 3D" Questo potrebbe essere lo slogan di cinque nuovi giochi della Tomy. Vanno giocati impugnandoli come un binocolo (o un view-master). Il sonoro, graduabile e la luminosità del display vi faranno sentire immersi nel gioco, veramente 'protagonisti'.
In *Planet*, *Zeon* e *Sky attack* l'ambientazione è quella tipica dei giochi spaziali: meteoriti, astronavi, ufo, mostri galattici, e spazi siderali a volontà impediscono alla vostra navicella di raggiungere la sua meta, Andromeda.
Anche in *Thundering turbos* lo scenario è quello tipico di molti altri giochi: la vostra potente turbo partecipa ad un Gran Premio di Formula Uno e naturalmente deve evitare di scontrarsi con gli altri bolidi. In questo gioco l'effetto tridimensionale è particolarmente efficace.
Attack consiste invece in un estenuante duello sottomarino: squali di ogni dimensione sbucano dagli abissi puntando con aria affamata sul vostro sub. Le poche fiocine a disposizione devono essere sparate con precisione per evitare di trovarsi disarmati e in completa balia dei nemici.
Altra furiosa battaglia in *Jungleman:* la piccola Cathy chiede disperata il vostro aiuto ma la sua sorte è legata all'esito della battaglia che dovete affrontare con scimmioni e coccodrilli nella foresta tropicale.
Tutti i giochi della serie hanno quattro livelli di difficoltà. (Tomy Sebino)

CON UN PALMO DI GIOCO

BOMBMAN

Un vecchiaccio malefico lancia a ripetizione delle bombe sui vostri amici bombman. Per soccorrerli dovete bagnare le bombe usando un estintore o il getto d'acqua delle bocche antincendio. Ma attenzione! Le bombe devono essere completamente inzuppate, altrimenti si trasformano in Dynaman che inseguono il vostro amico e lo annientano. Quando tutti i bombman sono stati colpiti una musichetta sottolinea la soddisfazione del bombarolo. Il gioco però non finisce qui. Alla faccia di chi parla della terza età... Il gioco funziona anche con un trasformatore e richiede una discreta abilità. (Tomy Sebino)

SPITBALL IL FOLLETTO

Niente di più semplice a prima vista. Solo due comandi: un 'lef-tright' con il quale spostare il folletto e uno shooter per lanciare la pallina. L'obiettivo è un muro di mattoni composto da elementi di diverso colore. Ad ogni fila di mattoni di diverso colore corrisponde un punteggio. Lo scopo è quello di distruggere il muro ma bisogna fare attenzione alla pallina che non deve cadere: bisogna infatti acchiapparla al volo e rilanciarla. Chi riesce a cancellare tutti i sei mattoni rossi in sequenza riceve un bonus in punti. (Nintendo Oto)

MACROSS

Nello spazio i nemici sono molti e soprattutto spietati, ma niente paura, perché Macross, l'invincibile nave spaziale da battaglia, nessuna impresa è al di là delle sue possibilità. Sullo schermo gigante colorato si disegnano in superazione le imprese di questa formidabile macchina da guerra. La lotta è all'ultimo sangue, e viene condotta con coraggio contro i potentissimi nemici di Macross, gli ostili Regult. Laser, esplosioni, disintegrazioni, frammenti di macchine da guerra che vagano nello spazio: chi viene colpito è perduto. Ricorda, non è data una sola possibilità di errore, quindi attenzione soltanto chi spara per primo può sopravvivere. Nelle vostre mani un affascinante gioco di tre differenti e sorprendenti sequenze, che vi appassioneranno sempre più. (Takatokutoys Linea Gig)

KINGMAN

In cima ad una torre King tiene prigioniera la bella principessa. Bisognerà raggiungerla per ben tre volte prima di poterlo sfidare a duello e liberarla.

Ma non è così facile come sembra: salire sulla torre significa affrontare, nelle segrete del castello gli ostacoli lanciati dai sudditi di Kingman: evitarli richiede una grande prontezza di riflessi.

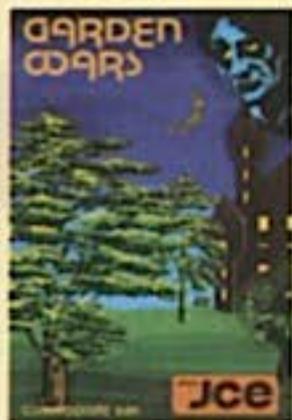
King però non si rassegna alla perdita della fanciulla e la rapisce nuovamente. Questa volta ha ordinato ai suoi fedeli di rendere la vita ancora più difficile al nobile cavaliere: gli ostacoli viaggiano ancora più veloci.

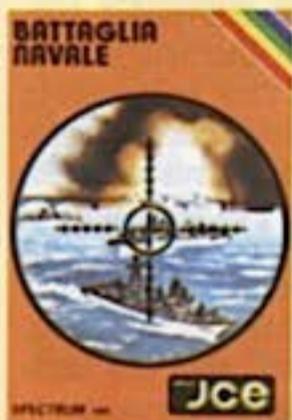
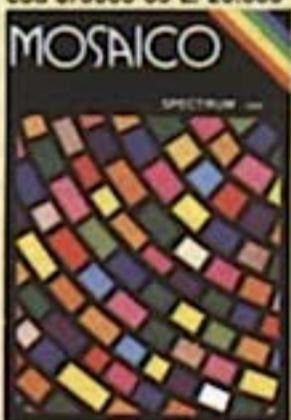
Il segnapunti memorizza il livello di abilità raggiunto. Non si tratta propriamente di un gioco portatile, la sua forma ricorda vagamente quella di una torre. (Tomy Sebino)

DISNEYLAND

La folla accalcata intorno alla pista attende con impazienza che entri il giocoliere. È lui, è Topolino! Muovendosi con abilità a destra e sinistra deve afferrare i bastoni che volteggiano in aria senza farli cadere. Ma non ba-

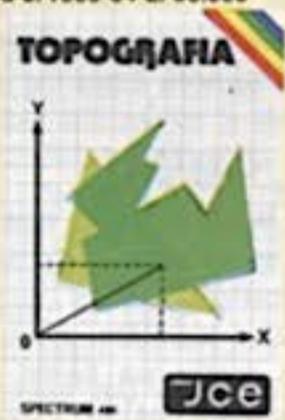
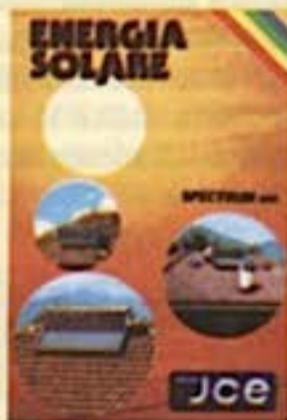
SOFTWARE

GIOCHI

GARDEN WARS
Siete vittime di un incantesimo. Per liberarvene dovete sfuggire a mostri orrendi e attraversare otto giardini con innumerevoli insidie. Solo la vostra abilità vi potrà salvare. Specifico per COMMODORE 64.
cod J/3000-04 L. 20.000

CHESS WARS
Giocate a scacchi con il vostro Commodore VIC 20 inespanso. Con questo programma potrete cimentarvi con il computer scegliendo fino a nove livelli di difficoltà. Sono previste tutte le mosse speciali stabilite dal regolamento.
cod J/3000-03 L. 20.000

BATTAGLIA NAVALE
È possibile giocare alla Battaglia Navale con lo ZX Spectrum 48K. Il calcolatore segnala i tiri effettuati e i centri ottenuti.
cod J/3000-01 L. 15.000

MOSAICO
Scoprite, pezzo dopo pezzo, le numerosissime caselle che compongono il Mosaico. Il gioco è appassionante, elettrizzante ed altamente creativo. Specifico per SPECTRUM 48K.
cod J/3000-02 L. 15.000

TECNICA

INGEGNERIA, programma ad elementi finiti.
Questo programma permette di analizzare in maniera precisa e rapida, pannelli piani di qualsiasi forma e caratteristiche, fornendo moltissimi dati riguardanti la geometria della struttura. Specifico per SPECTRUM 48K
cod J/1000-04 L. 30.000

CALCOLO TRAVI IPE
Il programma consente il calcolo di una o più travi IPE, caricate uniformemente o semplicemente appoggiate agli estremi. Specifico per SPECTRUM 48K.
cod J/1000-02 L. 24.000

TOPOGRAFIA
Questo Package permette il calcolo dell'area di una figura piana e fornisce le coordinate cartesiane o polari dei vertici. Specifico per SPECTRUM 48K.
cod J/1000-01 L. 30.000

ENERGIA SOLARE
Programma che analizza nei minimi dettagli le varie componenti tecniche ed economiche di un impianto solare, stabilendo la convenienza della sua realizzazione. Specifico per SPECTRUM 48K.
cod J/1000-03 L. 30.000

HOME UTILITY

SPECTRUM WRITER
È un programma professionale di elaborazione e stampa delle parole e dei testi di lettere, articoli, saggi e documenti (Word Processor). Specifico per SPECTRUM 48K.
cod J/2000-02 L. 40.000

TOTIP
Un programma per giocare la schedina TOTIP, una colonna per volta oppure dei sistemi con triple o doppie. La schedina è ragionata, ma propone anche qualche risultato a "sorpresa". Specifico per SPECTRUM 48K.
cod J/2000-01 L. 17.000

GRAFICA PER TUTTI
Con questo programma il vostro Spectrum 48K diventa un validissimo strumento per disegnare, e il vostro schermo una tela sulla quale dipingere con i colori dell'arcobaleno.
cod J/2000-03 L. 20.000

Cedola di commissione da inviare a:
JCE - Via dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello B. - MI
Inviatemi i seguenti programmi:

Cod. progr.	Q.tà	Cod. progr.	Q.tà	Cod. progr.	Q.tà
Cod. progr.	Q.tà	Cod. progr.	Q.tà	Cod. progr.	Q.tà
Cod. progr.	Q.tà	Cod. progr.	Q.tà	Cod. progr.	Q.tà

Desidero ricevere il materiale indicato nella tabella, a mezzo pacco postale contro assegno, al seguente indirizzo:

Nome

Cognome

Via

Città

Data C.A.P.

Desidero ricevere la fattura si no

Partita I.V.A. o per i privati Codice Fiscale

PAGAMENTO:
A) Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione
B) Contro assegno al postino l'importo totale dell'ordinazione
AGGIUNGERE L. 2.000 per contributo fisso. I prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - MI

CON UN PALMO DI GIOCO

sta: se Topolino afferra distrattamente le torcie infuocate che gli lancia qualche dispettoso compare sono guai... Al terzo errore viene buttato fuori in modo piuttosto brusco. E in mezzo al pubblico guarda chi si vede: l'amico Paperino criticone e piuttosto corrucciato. Il gioco è piuttosto semplice e un memorizzatore registra il massimo punteggio assoluto nel caso dobbiate dimostrare la vostra abilità al solito amico scettico. (Nintendo Oto)

TENNIS

C'è un supertorneo di tennis in corso e voi siete gli assi della racchetta che scendono in campo. L'incontro è veramente elettrizzante così come questo gioco-novità certamente destinato ad un grande successo. Battuta, diritto, rovescio, volè, smash! Nessun colpo è proibito, nessuna possibilità di divertimento è preclusa. È molto facile cimentarvi — dovunque voi siate — in un singolo contro il solito computer (ma quanta soddisfazione riuscire a batterlo), perché tennis è il gioco tascabile che non vi stancherà facilmente. Se vorrete poi giocare qualche set contro un avversario o addirittura tentare un esilarante doppio, il minigame vi offre anche la golosa possibilità di scontrarvi in quattro grazie allo speciale connettore TG0022 che non necessita di alimentazione autonoma. Buona fortuna! (Sakitron Linea Gig)

CALCIO

Pare che la Roma usi un computer per selezionare i giocatori più promettenti. Siete quindi autorizzati a simulare, giocando da soli o contro un amico, un intera partita di calcio. L'estate senza partite, si sa, è lunga e c'è chi rischia vere e proprie crisi di astinenza.

Il minigame ha la forma di un campo di calcio in miniatura con tanto di pubblico pronto ad alzarsi in piedi e inneggiare: tre tasti controllano la palla (a destra, a sinistra e avanti) e un solo tasto dirige la difesa. Ma attenzione a non sbilanciarvi troppo in avanti: il gioco prevede temibili contropiedi. (Tomy Sebino)

MEGACOLOR MISTER GO

Le ciliege sono come i videogiochi, uno tira l'altro: alla fine si arriva a Mister Go. Non è il nome di un perfido pirata di Shangai, è semplicemente uno cui piace mangiare le ciliege. Ma il perfido contadino (proprietario delle ciliege in questione) tiene a guardia del suo campo non uno dei soliti tranquilli cagnetti di campagna ma agguerriti mostri pronti a disintegrare chiunque si avvicina. Come eliminarli? Con delle mele magiche naturalmente: esplodendo ciascuna di esse può eliminare fino a quattro mostri; raggiunte le ciliege la sfida con i mostri può ricominciare: il grado di difficoltà però aumenta, e solo chi riesce ad arrivare fino al decimo livello vedrà apparire per intero la scritta EXTRA... e buona scorpacciata! (Tony Sebino)

PINGUINO

Un pinguino su di un'isola tropicale è una cosa davvero insolita! Se poi ci arriva cavalcando una tavola da surf viene quasi da ridere. Ma trattenete le risate perché il papà pinguino è impegnato in un'azione di salvataggio tanto drammatica quanto pericolosa. I suoi cinque piccoli sono stati catturati dall'Artiglio Elettronico che li tiene prigionieri in cinque differenti caverne. Il tempo stringe, solo la vostra abilità e tempestività può permettere al loro papà di arrivare in tempo a salvarli, caricandoli sulle spalle prima che finiscano in padella. L'impresa è tutt'altro che facile perché il cattivo è appostato e deciso ad impedire con le armi e con i denti che le cinque piccole prede gli vengano sottratte. (Takatokutoys Linea Gig)

TURBO DRIVE

Immaginatevi al volante di una potentissima automobile turbocompressa impegnati in un estenuante raid sulla autostrada Panamericana. Il traffico è intenso, gli enormi autotreni vi sfiorano e vi sorpassano in continuazione, la guida a volte è molto difficile. Per distrarvi potete allora

CON UN PALMO DI GIOCO

cambiare corsia, superare un po' di macchine con una potente accelerazione, frenare. Il tutto con una azione molto realistica. Ma come per ogni pilota spericolato ci sono difficoltà: la polizia che vi sorveglia e la paura dell'incidente che potete evitare solo se prestate molta attenzione allo specchietto retrovisore. Mi raccomando, cercate di economizzare al massimo il carburante perché disponete di un solo pieno. Con questo simpatico minigame avrete la possibilità di unire l'utile al dilettevole in quanto TURBO DRIVE non è solo un gioco ma anche un perfetto calcolatore ad otto cifre. (Casio)

FLIPPER

Versione tascabile dell'antenato di tutti i giochi elettronici: il caro e vecchio flipper. Ma come degno prodotto della terza generazione il giochino in questione ha sostituito alle palline d'acciaio gli impulsi sullo schermo. In realtà gli schermi sono due, uno superiore e uno inferiore, la pallina passa liberamente da uno all'altro e si controllano due coppie di flipper respingenti. Due livelli di difficoltà: nel primo si hanno a disposizione tre palline mentre nel secondo è possibile continuare a giocare dopo la perdita dell'unica pallina solo se si riesce a conquistare una serie di bonus supplementari. (Nintendo Oto)

WESTERN BAR

Portare la stella d'argento in un paese del selvaggio west è davvero una grossa responsabilità, soprattutto se allo sceriffo piace un po' troppo il whisky. Ma il vero problema è che piace anche ai cow-boys, per cui a volte il saloon si trasforma in un campo di battaglia. Questa volta ci siete capitati in un momento sbagliato, infuria una colossale rissa e per far tornare la calma non vi resta che colpire al volo (siete comunque abilissimi) ogni sorta di oggetti che il barman dietro al bancone e la clientela sempre più infuriata, vi lanciano contro. Attenzione perché tra piatti, bicchieri e bottiglie può capitare anche un candelotto di dinamite. Ma il divertimento non finisce qui! Totalizzati 20 punti (corrispondenti a 20 oggetti colpiti) entra nel saloon il cattivo della situazione, Desperado. Nella sparatoria che segue, lo sceriffo brillo deve uccidere tre volte il cattivo prima di poter passare al livello di gioco successivo. Un minigame veramente entusiasmante con effetti sonori molto realistici che vi farà provare emozioni a non finire. (Casio)

PUCKMAN

Mangiare è un sollazzo, ma in questo caso è anche l'unico modo per non essere annientati dai bellicosi mostri che vivono nel labirinto del display. Purtroppo dobbiamo buttar giù di tutto, non solo gustose pesche e ciliege, ma anche indigeste "stelle", seppur benefiche perché dispensatrici di superpotenza, e se capita anche gli stessi mostri-fantasma. La lotta potrebbe non finire mai, va avanti per schemi di difficoltà crescente ma ogni cinque livelli superati potrete concedervi un momento di relax: sullo schermo appare lampeggiando il tanto sospirato "GOOD". Vi ricorda qualcosa? (Tomy Sebino)

CON UN PALMO DI GIOCO

CALCIO DOPPIO

Diventare campioni del mondo di calcio è ormai un'impresa alla vostra portata. Grazie a questo formidabile gioco del calcio potrete dimostrare agli amici la vostra abilità, e lasciarli a bocca aperta con una serie di dribbling elettronici. Con scatti, finte, tiri da lontano e azioni corali perfettamente riprodotte dal computer, vi sembrerà di vivere una partita densa di emozioni. The Big Game presenta infatti tutto il repertorio classico del grande calcio-spettacolo: a voi la possibilità di diventare supercampioni. Potete giocare contro il computer oppure, per il massimo del divertimento, contro un avversario pronto a raccogliere la vostra sfida. Ricordate che i livelli di difficoltà sono due. I comandi sono molto semplici ed efficaci e l'azione incredibilmente realistica. (Grandstand Linea Gig)

LIFE BOAT

Anche una crociera nei mari del sud può finire male, se a rovinare la vacanza ci si mette la sfortuna. Scoppia infatti un incendio sul lussuoso transatlantico e ai passeggeri terrorizzati non resta che abbandonare la nave tentando di saltare dentro alle poche scialuppe di salvataggio rimaste. Il momento è critico ma voi, che manovrate accortamente le barche dalla spiaggia dell'isola vicina, non perderete sicuramente la calma e tenterete di portare in salvo a riva il maggior numero possibile di passeggeri.
Attenzione però; bisogna essere molto precisi perché se il passeggero cade in acqua viene divorato da uno squalo. Con questo minigame disponete di due livelli di gioco e di due schermi sui quali si svolge l'intera azione. Al secondo livello c'è la possibilità di passare con una scialuppa da uno schermo all'altro. (Nintendo Oto)

ROBOTMAKER

Pensavate che costruire dei robot potesse essere così divertente? Questo simpatico giochino elettronico vi trasformerà tutti in abilissimi ingegneri di una fabbrica del futuro. Su un veloce nastro trasportatore viaggiano le parti meccaniche dei robottini che voi dovete montare con precisione millimetrica. Prima un braccio, poi il secondo ed infine la testa. Ecco pronto un nuovo esemplare funzionante. Ma attenzione operai! Non distraetevi perché la catena di montaggio gioca brutti scherzi. Bisogna essere particolarmente precisi e rapidi di riflessi perché esiste il rischio di far cadere le lampadine e quindi di perdere punti... ed il lavoro.
Il gioco si articola su due livelli di difficoltà. (Takatokutoys Linea Gig)

SCACCIAPENSIERI TRIS ASSALTO ALLA BANCA

Quattro giochi in uno più un cronometro, un orologio e la sveglia. Ecco la offerta più allettante della Polistil. Il modulo quando non è in funzione è una normale sveglia a cristalli liquidi. Se si vuol giocare si può scegliere una delle tre fasi dell'azione oppure decidere di affrontarle tutte contemporaneamente. Suona l'allarme, i banditi stanno assaltando la banca ma il vice sceriffo ha alcune difficoltà ad attraversare la strada, treni, mandrie impazzite e perfino cani rabbiosi gli fanno passare un brutto quarto d'ora. Ma se riesce a raggiungere la banca c'è una bella manciata di punti ad attenderlo. Si può passare allo schermo successivo, all'interno i banditi hanno iniziato una sparatoria mentre uno è fuggito col bottino. Altra fatica: uccidere tutti i banditi e decidere se passare all'ultimo schermo e cioè inseguire il bandito col bottino e annientarlo a suon di pugni. Eh sì, la sparatoria è stata atroce e i colpi erano finiti. (Polistil).

TSR·912

MINI COMPO RADIOREGISTRATORE STEREO AM/FM/LW

CARATTERISTICHE TECNICHE

Sezione radio
- Tipo del circuito: Sistema supereterodina a 3 bande FM antenna a stilo telescopica AM/LW antenna in ferrite

AM
- Banda di frequenza: 525 ÷ 1605 kHz
- Sensibilità max. -utile-: 48/54 dB
- Reiezione frequenza immagine: 30 dB
- Rapporto segnale/rumore: 40 dB

FM
- Banda di frequenza: 88 ÷ 108 MHz
- Sensibilità -utile-: 18 dB
- Reiezione frequenza immagine: 25 dB
- Rapporto segnale/rumore: 46 dB
- Soppressione AM: 30 dB
- Separazione stereo: 20 dB

LW
- Banda di frequenza: 150 KHz - 350 KHz
- Sensibilità massima -utile-: 50/80 dB
- Rapporto segnale rumore: 35 dB

Sezione cassette
- Tipo del circuito: Stereo a 2 canali e 4 piste
- Sistema di registrazione: Polarizzazione c.a. -60 KHz-
- Sistema di cancellazione: c.a.
- Velocità del nastro: 4,75 cm/s
- Wow e Flutter: 0,30% -WRMS-
- Risposta in frequenza: nastro a basso rumore 125 Hz ÷ 6,3 KHz Nastro CrO_2/Metal 125 Hz ÷ 8 kHz
- Rapporto Segnale/Rumore 40 dB
- Separazione canali stereo: 30 dB

Generalità
- Potenza d'uscita: 2 x 6 W
- Alimentazione: Rete: 220 V, 50 Hz Batteria: 12 V c.c. -8 pile a secco tipo torcia-
- Altoparlante: Woofer: 2 x 110 mm -6,4 ohm- Tweeter: 2 x 50 mm -6,4 ohm-
- Prese MIC: Impedenza microfono 600 ohm
- Presa ingr. Line IN & presa DIN Impedenza d'ingresso: 47 Kohm Prese altoparlanti esterni -R/L-: Impedenza: 6,4 ÷ 8 ohm
- Presa DIN: Uscita standard 700 mV Impedenza: 10 Kohm
- Presa cuffia: Impedenza 8 ÷ 200 ohm
- Peso: 6 kg
- Dimensioni: 523 x 247 x 166
- 05/2110-00

DECATHLON

Titolo originale	
DECATHLON	
Casa produttrice	
ACTIVISION	
Supporto	**Configurazione**
Cartuccia	VCS ATARI
Casa distributrice	
MIWA	
Prezzo L. 97.000	

Non è il primo videogame dedicato ad una attività sportiva ne sarà certamente l'ultimo ma DECATHLON, la nuova proposta Activision, rappresenta l'esaltazione e il trionfale ingresso dello sforzo fisico nel variopinto settore dei giochi elettronici. Occorrono prontezza, abilità e pratica ma anche muscoli per primeggiare grazie al nuovo sistema di movimento ideato da David Crane e trasferito per l'occasione in uno stadio olimpico gremito ed esaltato per la più incredibile fra le discipline dell'atletica leggera. Il decathlon, come tutti sapranno, è una gara a punti assegnati in base ai risultati ottenuti in 10 gare classiche dell'atletica. Il trasferimento su video rispecchia bene le doti necessarie per vincere in una attività così massacrante: occorre essere veri maghi del joystick, mantenere la concentrazione e la calma per tutta la durata della gara oltre alla perfetta tenuta atletica. Il nostro atleta infatti viene mosso attraverso la solita leva ma con un movimento frenetico, molto rapido destra-sinistra, costante e regolare.

La corsa o rincorsa è alla base di tutte le discipline: che si tratti di tagliare per primi il filo di lana, di compiere balzi prodigiosi o di

DEL MESE

lanciare vari attrezzi, la potenza dell'esecuzione dipende sempre da questo strano movimento del joystick. Occorre inoltre una buona sincronizzazione con il pulsante rosso al momento "clou" dei lanci o dei salti.
Dopo questa rapida esposizione generale passiamo ad esaminare più nei dettagli le 10 prove contenute nella cartuccia.

100 metri piani
Per la classicissima dell'atletica 10/15 secondi di inferno per polsi e bicipiti.
Una buona partenza è assolutamente indispensabile e non un attimo di tregua. Al limite delle possibilità umane scendere sotto i 10"...

Salto in lungo
Ogni giocatore ha tre salti a disposizione. Una sana rincorsa e poi premere il pulsante rosso poco prima della linea di battuta pena l'annullamento della prova. Il salto migliore darà il punteggio più alto.

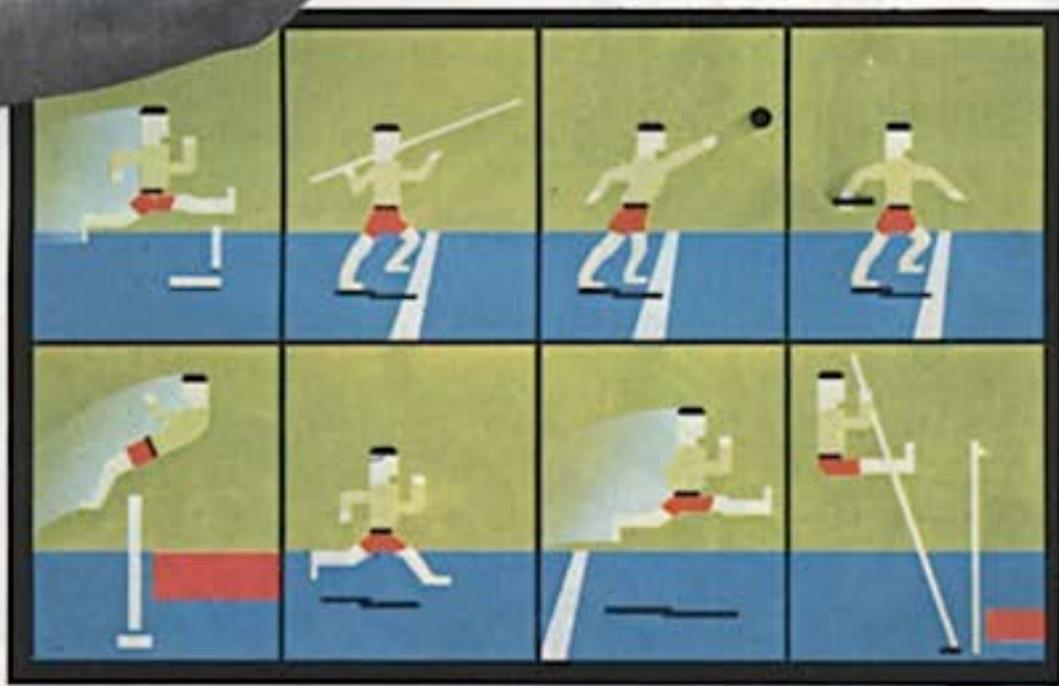
Lancio del peso
Anche qui tre lanci per ogni giocatore. Il vostro Maciste si avvicinerà rudemente alla linea bianca dopo una serie di giri su sé stesso. Poco prima via al pulsante!

Salto in alto
Sempre più realista! Tre tentativi per ogni altezza e eliminazione al terzo fallimento. Si parte da un facile 1,20 e il vostro atleta eseguirà sempre un perfetto 'fos bury' style. Occorre buona rincorsa ma soprattutto ottima coordinazione. Più alti si salta più punti si aggiungono al carnet.

400 metri
Cominciano i primi esaurimenti. Muovere la leva di comando velocemente e con costanza per una cinquantina di secondi. Anche in questa corsa i tempi realizzati sono paragonabili a quelli veri. Tutto in tempo reale!

110 metri a ostacoli
Della serie 'anche l'occhio vuole la sua parte'. Bellissima, divertente e spettacolare. Solito movimento della leva e pulsante pronto ad ogni ostacolo. Ogni caduta di uno di essi fa perdere tempo prezioso.

Lancio del disco
Simile al peso, rincorsa e lancio prima della linea facendo attenzione a non superarla o a non lan-

ciare il disco troppo presto.

Salto con l'asta
Breve rincorsa fino al punto segnato nel quale piantare l'asta usando il pulsante rosso. Attenzione a premerlo nuovamente durante il salto dopo aver raggiunto il punto più alto. L'asta cadrà alle spalle dell'atleta che planerà dolcemente sul cuscino o, le prime volte, andrà a sbattere contro l'asticella. Leggermente più complessa delle altre prove ma non meno divertente.

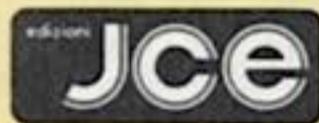
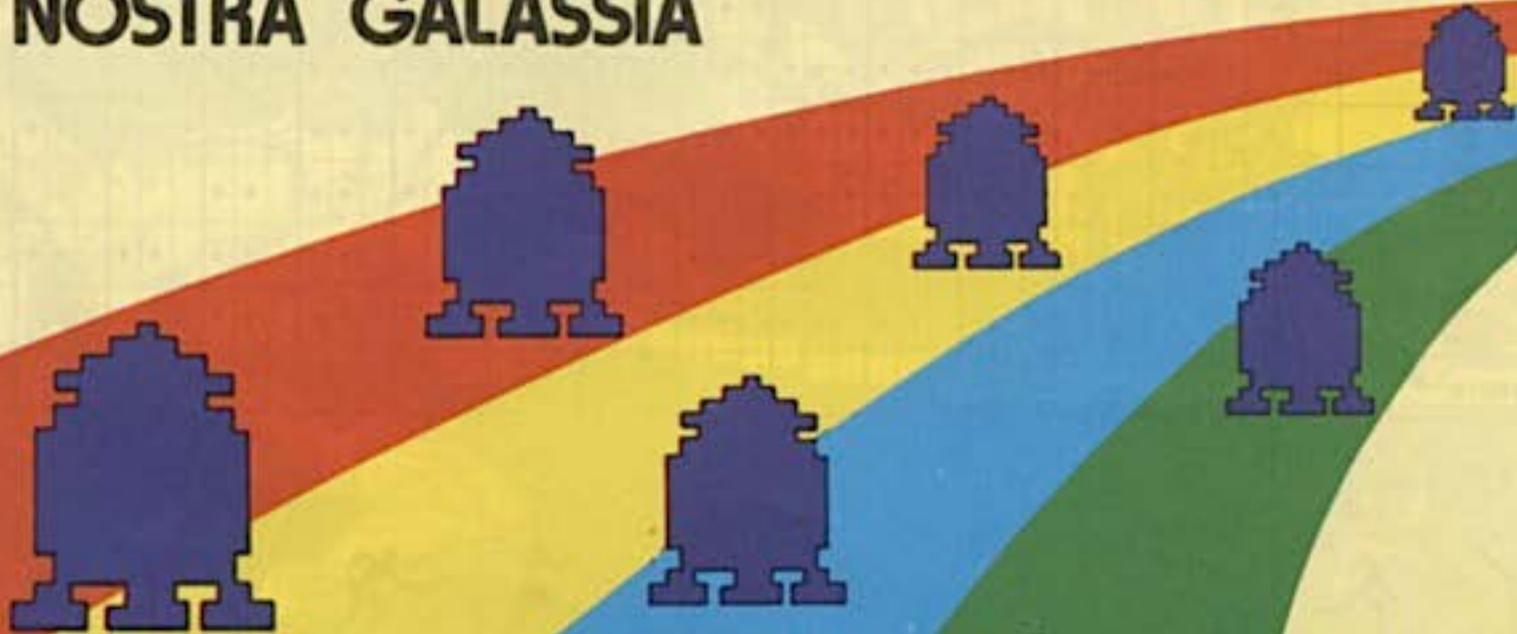
Lancio del giavellotto
Soliti tre lanci, corsa rapida fino alla linea, battuta e lancio. Molto bello graficamente.

1500 metri
Dulcis in fundo il massacro per i vostri polsi e i vostri nervi. È importante mantenere una velocità costante e lanciare uno scatto furibondo negli ultimi 200 metri. Una buona ultima prova può rivoluzionare la classifica. Stringete i denti e buona fortuna.
Avrete già capito che il gioco diventa estremamente interessante se giocato in simpatica compagnia. Con il Game Select della consolle Atari si può scegliere il numero dei partecipanti fino a quattro persone.
Più in generale riteniamo che il giudizio e l'accettazione del nuovo movimento del joystick decreteranno il successo o l'insuccesso di questa cartuccia in Italia. Ci sarà sicuramente chi ne resterà affascinato e chi rifiuterà questo accoppiamento tra 'fatica' e le abituali doti del giocatore di 'electronic games'. Dopo un po' di pratica crediamo però che la partita si giochi sul piano dello stress e della concentrazione.
La grafica è superba e la mancanza di musichette durante le prove testimonia la quasi religiosità del momento agonistico.

XXIII GIOCHI OLIMPICI - LOS ANGELES 1984 - CALENDARIO DELLE MANIFESTAZIONI

Luglio/Agosto 1984	luglio 28 sabato			luglio 29 domenica			luglio 30 lunedì			luglio 31 martedì			agosto 1 mercoledì			agosto 2 giovedì			agosto 3 venerdì			agosto 4 sabato			agosto 5 domenica			agosto 6 lunedì			agosto 7 martedì			agosto 8 mercoledì			agosto 9 giovedì			agosto 10 venerdì			agosto 11 sabato			agosto 12 domenica		
	M	P	S	M	P	S	M	P	S	M	P	S	M	P	S	M	P	S	M	P	S	M	P	S	M	P	S	M	P	S	M	P	S	M	P	S	M	P	S	M	P	S	M	P	S	M	P	S
Cerimonia d'apertura			•																																													
Arco																																		•	•		•	•		•	•		•	•				
Baseball											•	•		•	•		•	•		•	•	•	•			•	•		•	•		•	•																
Pallacanestro				•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•			•	•	•	•	•	•	•	•	•	•						
Pugilato				•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•				•	•	•			
Canoa																												•	•	•	•	•	•	•			•			•			•					
Ciclismo				•	•		•	•		•	•		•	•		•	•		•	•					•	•																						
Tuffi																									•	•			•	•	•	•	•		•	•	•	•	•		•	•	•	•		•	•	
Equitazione				•	•	•	•	•	•				•	•	•					•			•	•							•	•			•	•		•	•		•					•	•	
Scherma													•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•				•	•	•	•	•	•		•	•	•	•		•	•	•			
Ginnastica				•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•			•			•			•			•												•			•			•			
Pallamano										•	•	•			•	•	•	•			•	•	•	•			•	•	•	•			•	•	•	•			•	•	•	•		•				
Hockey su prato					•	•		•	•	•	•		•	•	•	•	•		•	•	•	•	•		•	•	•	•	•		•	•	•			•	•	•	•	•	•	•	•	•				
Judo																							•	•		•	•		•	•		•	•		•	•		•	•		•	•		•	•			
Pentathlon moderno				•	•	•	•	•	•		•		•		•																																	
Canottaggio							•			•			•			•			•			•			•																							
Tiro				•	•		•	•		•	•		•	•		•	•		•	•		•	•																									
Calcio						•			•			•			•			•			•						•			•						•						•			•			
Nuoto				•	•	•	•	•	•	•	•	•				•	•	•	•		•	•		•																								
Nuoto sincronizzato																												•	•									•										
Tennis																												•	•		•	•		•	•		•	•		•	•		•	•				
Atletica																			•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•				•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•			•
Pallavolo				•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•						•		•	•			
Pallanuoto													•	•	•	•	•	•	•	•	•							•	•	•	•	•	•				•	•	•	•	•	•						
Sollevamento pesi					•	•		•	•		•	•	•	•	•	•	•	•				•	•	•	•	•	•		•	•		•	•		•	•												
Lotta								•	•		•	•		•	•		•	•		•	•											•	•		•	•		•	•		•	•		•	•			
Vela											•	•		•	•		•	•		•	•								•	•		•	•		•	•												
Cerimonia di chiusura																																																•

 Mattino Pomeriggio Sera

PLAYERS GUIDE TO SUMMER COIN-OP
electronic GAMES
Videogames Computer Games Stand-Alone Game
Meet Gaming's Newest Star, Bounty Bob
THE MINER 2049er STORY
'WARGAMES' The Ultimate Gaming Film?
The World Series of Video Baseball THE SUMMER GAME GOES ELECTRONIC!
GUIDA AI GIOCHI DI FANTASCIENZA
electronic GAMES
LA RIVISTA DI VIDEO E COMPUTER GAMES
GENNAIO 1984
L. 3.000
1° NUMERO
HOME 28 :00
4TH 01:12
electronic GAMES
edizioni JCE
IL MENSILE DI VIDEOGAMES PIÚ LETTO
NELLA NOSTRA GALASSIA

C'è una bomba a MILANO in Galleria Manzoni

LA$VEGAS

QUANDO NON TROVATE UN GIOCO SPECIALE OD UN PROGRAMMA PER VIDEOGIOCHI O COMPUTER CORRETE in GALLERIA MANZONI, 40

novita'

LIBRO + CASSETTA

L. 25.000

PROGRAMMARE IMMEDIATAMENTE LO SPECTRUM
di TIM HARTNELL

Questo libro con cassetta rappresenta l'unico modo per imparare a programmare lo spectrum in soli 60 minuti.
Il metodo di apprendimento si basa sull'ascolto della cassetta. Il libro inoltre riporta i listati di 30 programmi di Giochi, Utilità, Grafica, alcuni dei quali sono memorizzati sulla cassetta, dopo il parlato. Pagine 130.
SOMMARIO: Parte didattica da seguire con la cassetta - Funzioni LEN-VAL INKEY - Programmi giochi - Programmi di utilità - Dimostrazioni grafiche

Cod. 9002

Cedola di commissione libraria da inviare a:
JCE - Via dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello B. - M

Descrizione	Cod.	Q.tà	Prezzo Unitario	Prezzo Totale
PROGRAMMARE IMMEDIATAMENTE LO SPECTRUM	9002		L.25.000	

Desidero ricevere il libro "PROGRAMMARE IMMEDIATAMENTE LO SPECTRUM indicato nella tabella, a mezzo pacco postale, al seguente indirizzo:

Nome

Cognome

Via

Città

Data

C.A.P.

Desidero ricevere la fattura SI NO

Spazio riservato alle aziende. Si richiede l'emissione di fattura.
PARTITA IVA

PAGAMENTO:
- ☐ Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo tota dell'ordinazione.
- ☐ Contro assegno, al postino l'importo totale.

AGGIUNGERE L. 2.500 per contributo fisso spedizione. Il prezzo è comprensi di I.V.A.

Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - MI

DIAGONAL SCROLLING...GROUND-TO-AIR FIRING...3-D STRAFING RUNS

SOMEBODY FINALLY DID IT RIGHT!

BLUE MAX™ by Bob Polin takes you back to World War I, with 3-D scrolling the other games only wish they had.

BLUE MAX,™ at software dealers everywhere, or AVAILABLE DIRECT, FROM SYNAPSE ELITE, ONLY $34.95 plus $2 shipping & handling. Send check, money order or your VISA/MASTERCARD number to SYNAPSE ELITE, or order by phone (415) 527-7712.

synapse

la Bally/Midway ospitò tutti gli agenti autorizzati alla commercializzazione di Pac-Man in un seminario a Chicago riguardante il futuro dei prodotti "gobbler". Il morale era alle stelle, com'era ovvio, del resto. Lo scorso anno, il volto più amato d'America ha procurato guadagni per oltre 10 milioni di dollari. Anche se questa può sembrare una goccia d'acqua in confronto ai proventi dei videogiochi Pac-Man e Ms. Pac-Man (150 e 200 milioni di dollari rispettivamente), al seminario di Chicago si vedevano molti visi soddisfatti.

I Pac-Maniacs più accaniti possono ora risvegliarsi al mattino tra lenzuola marcate Pac-Man, lavarsi con saponi e spazzolini Pac-Man, consumare la prima colazione su stoviglie Pac-Man, vestirsi da capo a piedi con accessori Pac-Man: dalla biancheria intima agli occhiali da sole. Ci sono portachiavi, borsellini, cravatte e lavagnette Pac-Man, per non parlare poi dei prodotti "classici" come le magliette, i cestini per la colazione, gli orologi da polso e simili.

Ma chi ha mai sentito parlare di un popsicle "Star Wars"? Riassumendo l'eccezionale attrattiva che Pac-Man esercita sui commercianti, l'anno passato la Popsicle Products presentò sul mercato il ghiacciolo Pac-Man. C'è l'immagine di Pac-Man a forma di ghiacciolo al limone, o, se preferite, potete sgranocchiare invece una riproduzione di Blincky il mostro al gusto di ciliegia. Ma i popsicles sono solo la punta dell'iceberg quando si parla di prodotti strani che recano il nome in voga.

Ad esempio, potete acquistare la collana Pac-Man d'oro e diamanti della IMG Inc., che presenta un "gobbler" a 14 carati montato su una fila di centotré diamanti sfaccettati. Con il suo prezzo di listino di 20.000 dollari, è il prodotto Pac-Man più caro che possiate acquistare, ed il metodo di più sicuro effetto per impressionare la fidanzata. Ma se è troppo costoso per i vostri gusti, potete comunque scegliere tra una serie di orecchini, anelli, ciondoli, cinture o braccialetti Pac-Man di ogni genere e prezzo, in vendi-

ta ovunque.

Se invece non vi piacciono i gioielli, ci sono sempre i nuovi Pac-Phones... Si trovano in tutti i negozi che vendono telefoni e presentano una notevole somiglianza con il vostro favorito. Apritelo, e diventerà un normale telefono.

Senz'altro, però, il prodotto Pac-Man più insolito è l'animale parlante della Calfax. Si tratta di un animale di peluche, ma con questa differenza: se gli parlate, vi risponde con il familiare suono "wakka-wakka", inframmezzato dal lampeggiare di luci negli occhi. Più gli parlate, e più vi risponde.

E presto in tournée in tutto il Paese: uno spettacolo del tipo "circo sul ghiaccio", ma senza il ghiaccio, che presenta un Pack-Man in dimensioni più grandi del normale, Ms. Pac-Man e tutti i più amati protagonisti del videogioco Bally/Midway, i quali canteranno e danzeranno per la gioia di tutti i bambini.

Ma qual è il motivo che ha provocato un tale proliferare di prodotti Pac-Man sul mercato? Prima del fenomeno Pac-Man, nessun videgioco si è mai inserito così saldamente nella nostra cultura. Prima dell'avvento del "gobbler", chi ha mai sentito parlare di un prodotto dei videogiochi (all'infuori di qualche rara maglietta)? Come mai Pack-Man si è improvvisamente avventurato fuori dall'arcade per entrare in tutte le case?

Il responsabile del filone d'oro prodotto dalla commercializzazione del Pac-Man è Stan Jarocki, vice-presidente del Marketing alla Ballyt/Midway. La procedura normale (prima di Pac-Man) sarebbe stata quella di "girare" il nome e l'immagine ad un'agenzia nazionale che rilasci autorizzazioni, e dimenticarsene; ma Jarocki vide l'enorme potenziale di mercato in Pac-Man e ruppe la tradizione, tenendo tutto "in famiglia".

Pac-Man è un autentico fenomeno, sia come gioco che come personaggio. Jarocki osserva che "I prodotti Pac-Man non hanno bisogno di una pubblicità aggressiva, perché abbiamo i venditori silenziosi (il gioco stesso) dappertutto. Se ogni videogioco incassa 50 dollari alla settimana, fanno seicento quarti di dollari... seicento persone, moltiplicato per il numero di macchine in tutto il Paese. Pur tenendo conto dei gettoni inseriti dallo stesso giocatore, milioni di persone sono esposte ogni settimana a Pac-Man". Ne ha fatto menzione perché "gobbler" è un "prodotto" ormai consolidato e familiare, ed è naturale che un commerciante sia desideroso di dare al pubblico quello che il pubblico vuole.

Qual è il futuro dei prodotti Pac-Man? Resisteranno ancora, almeno per un po', oppure sono destinati ad essere presto dimenticati? Anche se saranno i consumatori ad avere l'ultima parola, Jarocki avverte che la Bally/Midway continuerà a sostenere Pac-Man nella divisione che rilascia le autorizzazioni, e siccome le nuove macchine Super Pac-Man e Baby Pac-Man continueranno a presentare i personaggi "gobbler" all'attenzione del pubblico, ci si possono aspettare ancora molti introiti, malgrado le instabilità che caratterizzano il settore della commercializzazione.

Infatti, il successo dei prodotti Pac-Man ha originato una strategia assolutamente nuova nello sviluppo dei giochi stessi. A detta di Jarocki, la Bally sta già lavorando ad una serie di giochi che verranno sviluppati principalmente allo scopo di commercializzarne i personaggi. Il primo di questi giochi destinati al mercato di massa si chiamerà Domino Man, e Jarocki garantisce che il protagonista sarà altrettanto tenero quanto il "gobbler". Se i prossimi giochi saranno fortunati o meno, questo lo si vedrà poi. Quello che è certo, senza guardare ai successi dei suoi imitatori, è che Pac-Man ha cambiato il modo di considerare i videogiochi in America.

OFFERTISSIMA edizioni JCE
8 LIBRI, OLTRE 1000 PAGINE
A SOLE L. 29.900

DIGIT 1	L. 7.000
DIGIT 2	L. 6.000
JUNIOR COMPUTER VOL. 1	L. 11.000
JUNIOR COMPUTER VOL. 2	L. 14.500
30 PROGRAMMI IN BASIC PER LO ZX80	L. 3.000
TABELLE EQUIVALENZE SEMICOND. E TUBI ELETTRONICI PROFESS.	L. 5.000
LA PRATICA DELLE MISURE ELETTRONICHE	L. 11.500
MANUALE DI SOSTITUZIONE DEI TRANSISTORI GIAPPONESI	L. 5.000
TOTALE	L. 63.000

DIGIT 1
Le informazioni contenute in questo libro permettono di comprendere più facilmente i circuiti digitali. Vengono proposti molti esercizi e problemi con soluzione. - Pagine 62

DIGIT 2
È una raccolta di oltre 500 circuiti.
L'arco delle applicazioni si estende dalla strumentazione, ai giochi ai circuiti di home utility e a nuovissimi gadgets. Pagine 104

JUNIOR COMPUTER Vol. 1 e Vol. 2
Semplice introduzione all'affascinante tecnica dei computer e in particolare del JUNIOR COMPUTER un microelaboratore da autocostruire. - Vol. 1 pagine 184 - Vol. 2 pagine 234

30 PROGRAMMI IN BASIC PER LO ZX 80
Programmi pronti all'uso per chi è alle prime armi con i computer e con il linguaggio BASIC - Pagine 80

LA PRATICA DELLE MISURE ELETTRONICHE
Il libro illustra le moderne tecniche delle misure elettroniche mettendo in condizione il lettore di potersi costruire validi strumenti di misura, con un notevole risparmio. Pagine 174

TABELLE EQUIVALENZE SEMICONDUTTORI E TUBI ELETTRONICI PROFESSIONALI
Completo manuale di equivalenze per transistori e diodi europei, americani e giapponesi, diodi controllati, diodi LED, circuiti integrati logici, circuiti integrati analogici e lineari per R/TV, circuiti integrati MOS, TUBI elettronici professionali e vidicon. - Pagine 126

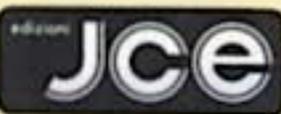
MANUALE DI SOSTITUZIONE DEI TRANSISTORI GIAPPONESI
Il libro raccoglie circa 3000 equivalenze tra transistori giapponesi. Pagine 150

Cedola di commissione libraria da inviare a:
JCE - Via dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello B. - MI

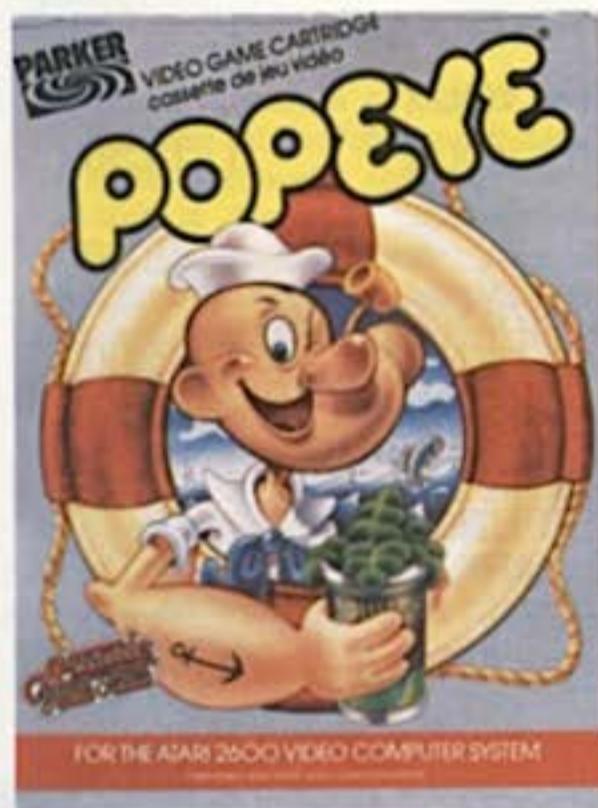
Decrizione	Q.ta	Prezzo Unitario	Prezzo Totale
OFFERTISSIMA JCE: 1 Digit 1; 1 Digit 2; 1 Junior computer vol. 1; 1 Junior computer vol. 2; 1 30 Programmi BASIC per lo ZX80; 1 La pratica delle misure elettroniche; 1 Tabella Equiv. semicond. e tubi elettronici professionali; 1 Manuale di sostituzione dei transistori		L. 29.900	

Desidero ricevere l'offertissima JCE con i libri indicati nella tabella, a mezzo pacco postale, al seguente indirizzo:

Nome
Cognome
Via
Città
Data C.A.P.
Desidero ricevere la fattura si no
Partita I.V.A. o per i privati Codice Fiscale

PAGAMENTO:
☐ Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione
☐ Contro assegno, al postino l'importo totale
AGGIUNGERE L. 2.000 per contributo fisso spedizione. I prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - MI

POPEYE

PARKER
cartuccia — ATARI 2600

ITP — L. 89.000

Fulminacci! Chi di voi, almeno una volta, non ha sognato segretamente che mangiando una scatola di spinaci sarebbe diventato tanto forte da sollevare una casa? Giocando con la cartuccia Parker vestirete i panni di Braccio di Ferro, muscoli compresi. Il compito di Popeye è di raccogliere tutti i cuoricini, i biglietti e i baci che Olivia lascia cadere. Ad ostacolare questa operazione ci pensa Bruto che, mettendosi continuamente in mezzo e saltando da una piattaforma all'altra, cerca di acchiappare il povero "Braccino". Bruto lo vediamo muoversi sullo schermo mentre un altro personaggio, la terribile Strega Marina, senza che la si veda, tira addosso al nostro eroe delle tremende e veloci bottigliate.
Si incomincia il gioco con quattro Popeye. Si dovranno superare tre differenti riprese con gradi di difficoltà progressivamente più impegnativi. Popeye deve conquistare Olivia raccogliendo tutti i suoi cuori, i biglietti e i baci. Per afferrare questi pegni d'amore bisogna guidare Popeye su di essi. Se Popeye viene raggiunto e toccato da Bruto, o se viene colpito da una bottigliata della Strega Marina, è eliminato. Ma è eliminato anche se qualsiasi pegno di Olivia cade in acqua e non è recuperato prima che affondi.
Bruto in ogni ripresa insegue Popeye da piattaforma a piattaforma, utilizzando le scale ma anche saltando con le braccia tese in alto per afferrare i piedi di Popeye, oltre che lasciandosi cadere sulla piattaforma sottostante, non risparmiandosi di saltargli in testa quando ne ha l'occasione. Le bottigliate della Strega sono molto veloci: si possono evitare scappando solo se si è nelle vicinanze di una scala. Ma avete mai visto Braccio di Ferro scappare di fronte ad un pericolo? Egli può neutralizzare le bottiglie volanti con un pugno che si sferra premendo il pulsante sul joystick. Durante ogni ripresa una scatola di spinaci lampeggerà in un punto dello schermo: per fare il pieno, ci andremo sopra premendo il pulsante. Popeye diventerà rosso e, al

suono della famosa musichetta, bisognerà guidarlo ad acchiappare Bruto.
Nella prima ripresa Popeye deve raccogliere 20 cuori Olivia lascia cadere i pegni correndo a destra e sinistra. Immediatamente sotto c'è la prima piattaforma: Popeye non potrà servirsi di questa per attraversare lo schermo da un estremo all'altro, ma avrà la possibilità di comparire sul tratto di sinistra uscendo dallo schermo a destra e viceversa. Sulla seconda piattaforma, nel centro, c'è una scala a pioli che si può usare solo per scendere. La seconda e la terza piattaforma sono simili. Per il passaggio dalla terza alla quarta, ed ultima, piattaforma il numero delle scalinate è doppio. Sotto l'ultima piattaforma troviamo l'acqua, dove recupereremo tutti i pegni che ci saranno sfuggiti ai piani superiori. I pegni conquistati sulla prima piattaforma valgono 500 punti. I cuori di Olivia recuperati ai piani inferiori valgono: 300 al secondo, 100 al terzo, i pegni sulla piattaforma 4 o nell'acqua valgono solo 50 punti. Questi stessi punteggi sono validi per ogni ripresa successiva, aggiungendo 100 punti per ogni bottiglia neutralizzata con un pugno, e 3000 punti per ogni volta che Popeye riesce a "beccare" Bruto con l'effetto degli spinaci nei muscoli. Nella seconda rivesa lo scenario cambierà completamente. Olivia lancerà biglietti d'amore; la prima piattaforma è fatta di due parti separate, ai lati e al centro il vuoto. Si può passare alla seconda piattaforma o saltando dai bordi della prima, oppure scendendo dalle scalette che collegano le due piattaforme. Alla piattaforma tre ci si arriva solo saltando giù dal centro della seconda: essa si regge sulla piattaforma 4 e comunica con questa per mezzo di due scalinate. Da questa si possono spiccare dei favolosi salti che proiettano Popeye sulla prima o sulla seconda piattaforma. Eccoci giunti alla terza ripresa. Olivia si fa più audace e lascia cadere tanti bei baci. Sulla prima piattaforma un piano scorrevole gira costantemente ai lati dell'albero della nave: quando Popeye ci passa sopra schizza dalla parte opposta. Sulla seconda e sulla terza piattaforma ci sono poi degli scivoli. Se Braccio salta attraverso una delle aperture sulla seconda piattafor-

ma, scivolerà verso la piattaforma in fondo e vi atterrerà sano e salvo. Questa è un'altra astuzia che Bruto non può usare! Cicca cicca!!

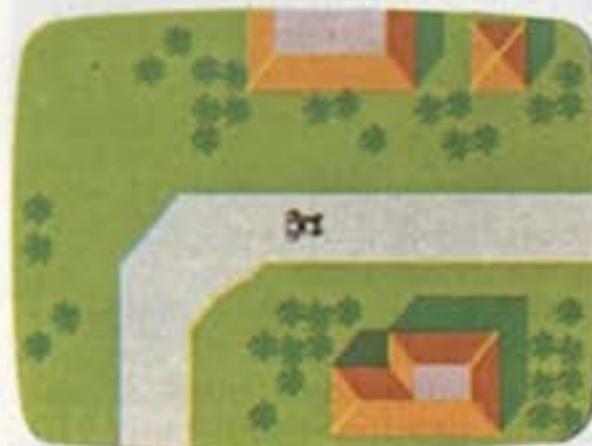
LIVELLO GIOCO	****
ORIGINALITÀ	****
GRAFICA	**
VOTO	****

Valori da uno a cinque

AUTO RACING

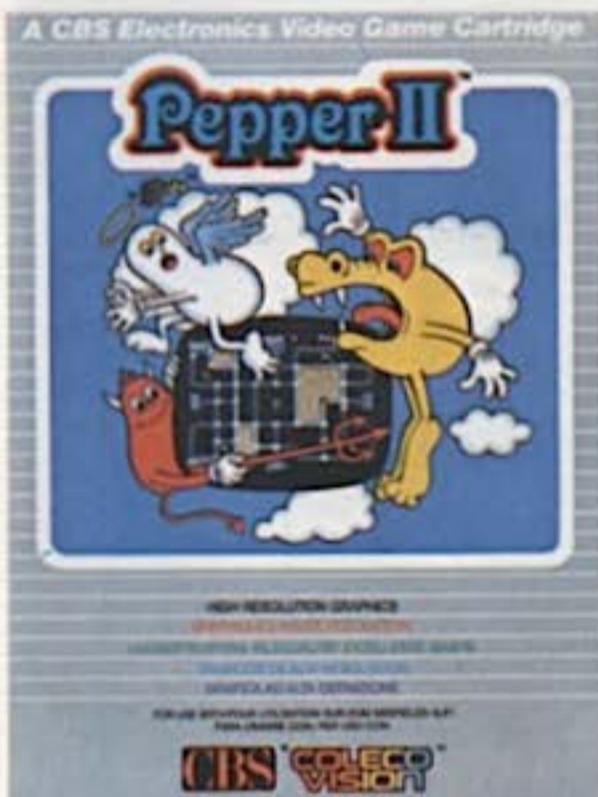
INTELLIVISION
cartuccia INTELLIVISION

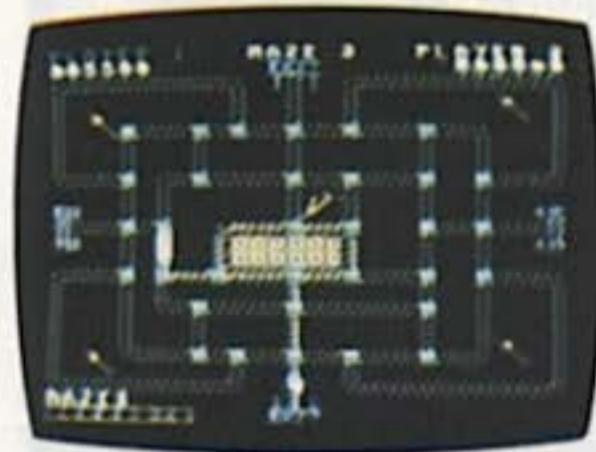
Mattel L. 49.000

Ecco un classico videogioco sportivo di cui esistono ormai numerose varianti. Questa cassetta dell'Intellivision si segnala però per le numerose possibilità di gioco, che arricchiscono il divertimento e per la raffinatezza del meccanismo di guida che prevede anche la possibilità di effettuare brusche frenate. All'inizio del gioco sarete chiamati a scegliere uno dei cinque circuiti, a difficoltà progressiva, che sono disponibili. Subito dopo dovrete scegliere il veicolo: e non si tratterà di un compito così facile, perché ad ogni tipo di veicolo corrispondono prestazioni diverse e dovrete quindi prima leggervi attentamente la tabella che le elenca. Vi sono cinque tipi di auto che si differenziano per velocità, accelerazione e tenuta di strada. Il nostro consiglio è di cominciare con l'auto bianca, quella con meno pretese, perché guidare questi piccoli bolidi non è affatto facile come sembra e vi occorrerà probabilmente un po' di tempo prima di familiarizzarvi col sistema di guida. Una volta compiute queste operazioni dovrete decidere se volete giocare in due o da soli, a cronometro; e poi non vi resterà che prendere il via schiacciando il fatidico pulsante "enter". Subito noterete che la maggiore difficoltà è rappresentata dalle curve: occorre infatti un po' di esperienza per riuscire a governare le auto con delicati tocchi del disco. L'errore che si commette sempre inizialmente è quello di sterzare eccessivamente col risultato di operare dei veri e propri testa-coda e di perdere il controllo del veicolo. Vi sono poi una serie di pericoli fuori strada (dove vi capiterà di finire abbastanza spesso): edifici, alberi (la collisione vi riporta all'ultimo posto di controllo superato) e soprattutto gli insidiosi acquitrini che riducono la velocità della vostra auto a quella di una lumaca. Sull'erba che circonda la pista è anche molto facile perdere completamente il controllo dell'auto che sbanderà all'impazzata. In conclusione questa "Corsa automobilistica" dell'Intellivision, se non si segnala per la particolare novità del contenuto, si fa invece comunque apprezzare per la cura della parte grafica e sonora (è reso acusticamente anche lo stridio dei pneumatici), la finezza dei dettagli e la ricchezza delle soluzioni di gioco.

LIVELLO GIOCO	***
ORIGINALITÀ	*
GRAFICA	****
VOTO	***

Valori da uno a cinque

PEPPER II

CBS Colecovision
cartuccia Colecovision

CBS Coleco L. 92.000

Cerchiamo innanzi tutto di non confonderci con la nota serie di telefilm, data infatti l'omonomia del gioco con la fortunata serie dell'affascinante Angie Dickinson.
Messe le carte in tavola possiamo partire per questa nuova avventura.
A dire il vero di nuovo forse c'è soltanto il nome del personaggio, perché a livello di gioco siamo ancorati a modelli classici.
Scegliamo come al solito il livello di gioco più adatto alle nostre capacità e incominciamo a vedere di cosa si tratta: siamo diventati degli angioletti alle prese con strani occhi vaganti e distruttori di chiusure in un clima caldo e pericoloso.
Pepper con le sue capacità deve chiudere delle piste situate nell'intera area di un labirinto, che formano delle stanze nelle quali di volta in volta compaiono degli oggetti utili al nostro punteggio.
Bisogna muoversi in fretta anche perché Pepper non segue da solo le piste ma necessita sempre del nostro aiuto.
Fino a qui sembrerebbe tutto molto facile se non fosse per la malefica presenza che vige nel gioco, che inavvertitamente ci porta ad aprire le piste chiuse, se ci ritroviamo a passarci sopra. Questo avviene nel caso che si sia chiusa una stanza solo in parte e quindi occhio a quello che fate. Mi sembra ovvio dire che ad ogni stanzetta chiusa con la cerniera corrisponde una quantità di punti che fanno molto comodo.
Visto che siamo degli angeli, la nostra vita deve essere infastidita in qualche modo e perciò prima apparizione degli occhi vaganti, creature pericolose al solo contatto; contatto che provoca la distruzione del nostro Pepper. Inoltre se non fosse ancora abbastanza nei livelli di abilità da 2 a 4, arriva il Distruttore di Chiusure cioè un vero e proprio rompi scatole... pardon apri scatole in quanto egli ha il nefando potere di aprire tutte le cerniere in fase di chiusura.
Come dicevo in apertura viene spontaneo confondersi con la serie di telefilm, e la confusione aumenta quando improvvisamente suona la tipica musica accompagnatrice dei films di Alfred Hitchcok, poi ancora musica e l'angelo Pepper si libera poco "cristianamente" dei suoi scocciatori.
Se recingete tempestivamente una stanza contenente un forcone, vi trasformate nel Diavolo Pepper, che per breve tempo ha la capacità di eliminare i suoi nemici.
Ma attenzione perché questi pochi momenti di gloria durano un soffio, come la vostra vita se non ci state attenti.
Al centro del labirinto c'è una stanza che all'inizio del gioco contiene una scatola verde, se riuscite a cingere la stanza prima che la scatola sparisca ridiventate un diavoletto e una volta ritornato angelo tenete per un po' fuori dai piedi il mangia chiusure.
A volte compaiono nelle stanze un martello e una spilla da balia, i quali servono come punti di abbuono; guadagnando così 910 punti più quelli della partita.
Se non siete soddisfatti del labirinto nel quale vi trovate, niente paura perché ai lati di ogni percorso vi sono delle uscite che vi permettono o di fuggire se siete in pericolo, o di incominciare il gioco da un altra parte se avete o non avete finito il precedente labirinto.
Questo espediente può fare comodo nel caso che non siate riusciti a chiudere delle stanze perché vi erano alle costole, i vari occhi vaganti e chiudi cerniere.
Una volta recintate tutte le stanze, si guadagnano altri punti di abbuono, e cintati tutti e quattro i labirinti, si guadagnano i punti di Super Abbuono.
Nei livelli successivi la vita ovviamente si complica, anche se per ogni nostra buona mossa portata a termine i punti e le agevolazioni non mancheranno; potranno scomparire infatti le piste guida indispensabili per una corretta e veloce ricerca delle stanze, ma nello stesso tempo se la nostra memoria non ci tirerà in inganno,

e riusciremo a portare a termine uno di questi labirinti fatti "alla cieca", gli Occhi Vaganti ci lasceranno finalmente in pace.
Guardiamo insieme come ottenere un buon quantitativo di punti, e questo è dedicato a tutti quelli che sono più che mai curiosi di saperne sempre di più.
Pepper guadagna 10 punti ad ogni incrocio e un punteggio che varia per il valore della stanza che cinge, che viene visualizzato nel momento della recinzione totale effettuata.
Gli altri punti possono essere riassunti in uno schema di questo tipo: Pepper elimina gli Occhi Vaganti:

Prima coppia 100 punti
Seconda coppia 250 punti
Terza coppia 400 punti
Quarta coppia 550 punti
Ogni altra coppia di Occhi eliminata durante il periodo che Pepper è un diavolo vale 150 punti in più.
PREMI DI ABBUONO:
Pepper recinge una stanza con premio di abbuono
Prima 910 punti
Seconda 1820 punti
Terza 2730 punti
Quarta 3640 punti
Per ogni stanza in più si guadagnano 910 punti di abbuono a quelli guadagnati in precedenza.
Se Pepper cinge tutte le stanze di un labirinto si vincono 7000 punti, se cingete tutti i labirinti vincete 15000 punti oltre ad un pepper in regalo.
Il gioco è si divertente e veloce, ma manca a mio parere di evidenti novità restando in quella categoria di giochi da "training" anche se in molte sale avrete già avuto modo di vederlo, e allora niente di meglio perché lo skill 4 di questo gioco è di gran lunga più difficile e veloce dei modelli da sala giochi. Quindi ottime possibilità di allenamento, niente di nuovo anche per la grafica che resta per altro schematica ma piacevole, buoni i colori e le poche sfumature.
Simpatico il suono, per la musichetta già citata alla Hitchcok, nel complesso un gioco dignitoso ma non eccezionale, andrebbe fatta una tiratina d'orecchie ai costruttori per avere perso una buona occasione per qualcosa di meglio. Comunque ora non lasciatevi prendere dalla fobia delle lampo, non vorrei che inveiste contro quelle difettose pensando che la colpa sia di qualche Magiatore di Chiusure!

LIVELLO GIOCO	●●●
ORIGINALITÀ	●●
GRAFICA	●●
VOTO	●●

Valori da uno a cinque

SPARE CHANGE

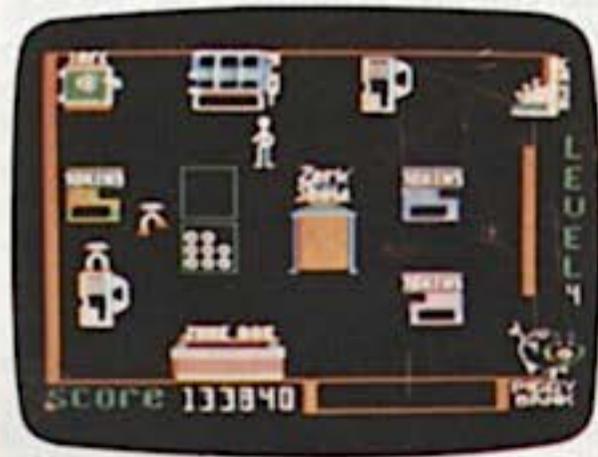
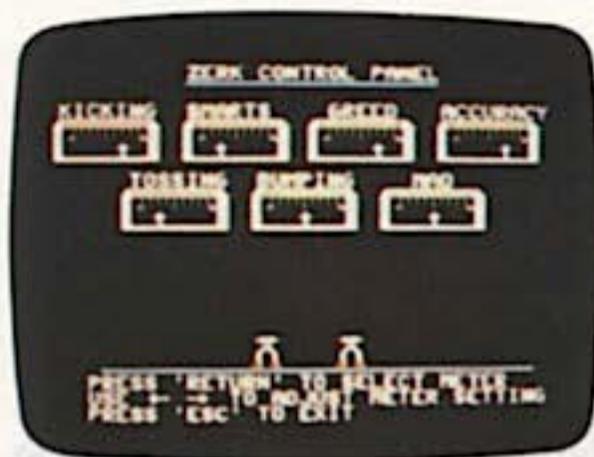
BRODERBUND
disk APPLE II

da definirsi

Ecco un divertentissimo gioco della Broderbund, la casa americana già famosa per giochi che, come Choplifter e Lode Runner, sono tra i Top 10 della classifica dei più venduti del 1983 negli U.S.A. Voi manovrate un omino bianco he deve ritirare dei gettoni (tokens) da appositi contenitori e depositarli in due quadrati vuoti sulla sinistra dello schermo.
Ad impedirvelo, però, ci sono due buffi personaggi, che sembrano un incrocio tra un uomo e una lampada. Questi due omini hanno uno scopo opposto al vostro. Essi devono riempire una Piggy Bank, il classico salvadanaio, posto nell'angolo in basso a destra. La partita finisce quando i due omini so-

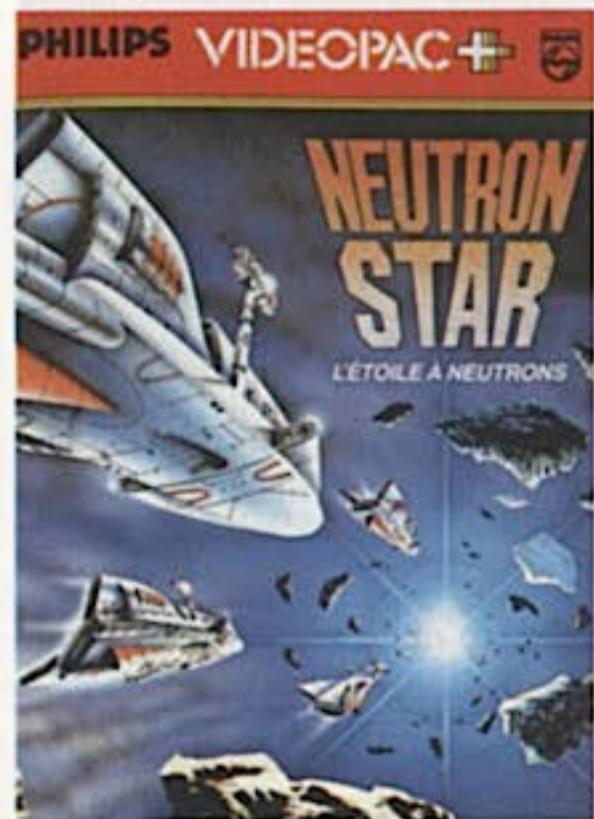
no riusciti a depositare nel porcellino 5 gettoni. Il vostro "uomo" invece deve impedirglielo e depositare i gettoni, lasciandoli cadere dall'alto, nei due quadrati verdi. Per farlo deve innanzitutto andare sotto ad una delle casse che contengono i gettoni, 4 nei primi 3 livelli di gioco. Spingere in alto il joystick, o il tasto 'A' se usate la tastiera, è ciò che dovrete fare per fargli prendere il gettone. A questo punto dirigete l'omino sopra ai due quadrati verdi e lui automaticamente lascerà cadere il token. I vostri due avversari, però, non si limitano a rubarvi i gettoni solo dagli appositi contenitori, ma vengono a rubarli anche dai quadrati verdi dove li depositate. Per impedirlo potete fare due cose: o riprenderglieli, semplicemente passando sopra l'omino che vi ha rubato il gettore, oppure farli ballare. Come?, direte voi, farli ballare? Sì, avete capito bene. In alto, appena sopra il punteggio, c'è un juke box. Infilandovi dentro un gettone questo comincia a suonare una allegra musichetta. I due omini non sanno resistere, e si lanciano in una danza scatenata, di fianco al juke box, che dura finché non termina la musica. Ogni quadrato vede può contenere 9 gettoni. Quando depositate il 10° gettone, il primo del quadrato verde superiore, si apre la saracinesca dello ZERK SHOW (di fianco ai quadrati verdi). A questo punto se volete potete fare entrare l'omino dentro a questa porta, interrompendo il gioco.
Vengono conteggiati i gettoni da voi messi da parte e la partita ricomincia, sempre al livello 1, con tutti i gettoni di nuovo al loro posto e, ciò che più importa, con il porcellino svuotato. Se invece riempite anche il secondo quadrato di gettoni, e solo allora entrate nello ZERK SHOW, dopo il conteggio dei gettoni (e relativi punti) la partita riprende al livello 2. Quando le macchine distributrici di gettoni sono vuote, dovete portare il vostro omino davanti alla cassa (cash) situata in alto a destra, spingerlo verso la cassa, e prelevare così della moneta. Questa va poi infilata nell'apposita

fessura delle macchine dei tokens, che provvederanno a cambiarla con dei gettoni. Può capitare che nella cassa (cash) non ci sia più moneta da prendere. Allora portate l'omino davanti alla cassaforte in alto a sinistra (safe) e lo spingete verso sinistra. L'omino allora preleva un sacco di monete, che gli farete portare alla cassa (cash). Il sacco riempirà la cassa di monete. Può succedere anche che le macchine dei gettoni rimangano prive di tokens esponendo, al posto dei gettoni, la scritta 'out'. Le macchine possono essere rifornite esattamente nello stesso modo della cassa, vale a dire infilando nella fessura delle macchine un sacco di monete. Questo, oltre a rifornire le macchinette distributrici, riempie automaticamente anche la cassa, ma sottrae tre gettoni da quelli che già avevate infilato nei quadrati verdi.

Nel livello due compare un altro motivo di distrazione per i due omini. Infatti ci sono due telefoni; infilando un gettone nel telefono superiore, i due apparecchi squillano e i due omini vanno a rispondere, ognuno a un apparecchio, e cominciano a parlarsi. Per il resto le regole sono le stesse del livello 1. Nel livello 3 al posto dei telefoni c'è una macchina che fa il popcorn. Infilandovi un gettone si vede il popcorn che scoppietta e, naturalmente, i due omini vanno a prendersi un po' di popcorn. Nel livello 4 ritornano i due telefoni e, al posto di una macchinetta dei gettoni, quella superiore, compare una slot machine. Infilandoci una moneta, presa dalla cassa, le tre ruote della slot cominciano a girare. Se escono tre segni uguali, o anche due soli (purché in fila), si vincono dei gettoni che vanno a cadere direttamente nei due quadrati verdi. Dopo il livello 4 gli schermi continuano a ripetersi con lo stesso ordine. Cambiano soltanto la furbizia e la mira dei due omini nel tirare i gettoni dentro al salvadanaio. La furbizia, l'avidità, l'accuratezza, il grado di pazzia dei due omini e altre loro caratteristiche possono essere modificate premendo CTRL-Z. Così facendo

appare lo schermo, nella foto, con sette indicatori che potete regolare a vostro piacere, per rendere più facile o più difficile la partita. Per chi usasse la tastiera, i comandi sono A, Z per l'alto e il basso, e le due frecce per destra-sinistra. Spare Change è un gioco senz'altro molto originale ma, soprattutto, divertente. Al termine di ogni livello, poi, si assiste a delle graziose scenette, interpretate dai tre protagonisti, che sono molto divertenti. Quando si terminano i primi 4 livelli, poi, si può addirittura scegliere quale scenetta vedere.

LIVELLO GIOCO	****
ORIGINALITÀ	*****
GRAFICA	****
VOTO	****

Valori da uno a cinque

NEUTRON STAR

PHILIPS
cartuccia VIDEOPAC

PHILIPS L. 45.000

Un gioco avvenieristico, ma con possibili risvolti nella realtà non troppo lontana, Neutron Star, si

presenta come abbastanza diverso dai giochi spaziali ai quali da lungo tempo siamo ormai abituati.
Un pianeta ignoto è sconvolto da un orribile cataclisma, che ne provoca la distruzione.
I frammenti del pianeta, scaraventati in ogni angolo della galassia si stanno avvicinando alla Terra, compromettendo il funzionamento o la sopravvivenza stessa dei satelliti artificiali che l'uomo ha installato in prossimità del pianeta.
L'esplosione non è stata casuale, ma bensì provocata dai soliti alieni che sconvolti per le gravissime perdite subite in tutte le sale gioco del mondo, hanno pensato bene di avvalersi della loro tecnologia per realizzare un'arma micidiale, che non comportasse per loro un confronto diretto con l'eterno nemico umano.
Noi poveri miseri terrestri, dobbiamo diventare a tutti costi i satelliti, che sono ormai diventati indispensabili per la nostra sopravvivenza, e costituiscono la prima barriera contro un eventuale attacco nemico, sostituendo l'occhio vigile del sistema difensivo terrestre.
Come riuscire in quest'impresa disperata?
Al comando della vostra astronave dovete riuscire a raccogliere questi frammenti, onde evitare che gli stessi urtando i satelliti li distruggano, e distruggerli aiutati in questo compito dall'immane forza di una stella di neutroni.
A dire il vero, questa stella, in grado di polverizzare enormi macigni grazie ai suoi campi magnetici e gravitazionali, può rivelarsi molto pericolosa anche per voi.
Infatti se vi avvicinate troppo ad essa, sarete catturati dal suo campo gravitazionale e ovviamente distrutti.
Attenzione dunque a comandare la vostra astronave in modo adeguato, e vi assicuriamo che questo non è un compito facile.
Al primo livello di gioco, due serie di satelliti (rappresentati con delle crocette), sono posti in due file parallele sullo schermo (una in alto ed una in basso).
I frammenti del pianeta compaiono uno alla volta, e il vostro compito è quello di agganciarli.
La vostra astronave da carico, si muove però in un modo un po' strano. Può cioè girare in senso orario o antiorario, accendere i retrorazzi per partire, o spegnerli per fermarsi.
Prendere confidenza con il joystick, richiede un certo periodo di allenamento.
Potrete comunque fare giocare il computer le prime volte, e osservare come si comporta.
Una volta agganciato un frammento dovete portarvi il più vicino possibile alla stella di neutroni, sganciare il masso, e con mossa fulminea allontanarvi dal campo gravitazionale della stella.
I problemi che si presentano sono però numerosi.
Innanzitutto dovete evitare di andare voi a sbattere contro i satelliti che dovete difendere, e essere abbastanza veloci da raccogliere il masso prima che questo provochi dei danni.
Questo ovviamente al primo livello di gioco.
Poi le cose si fanno molto più complicate.
Infatti i frammenti compaiono sempre più numerosi; ed è praticamente impossibile prenderli tutti

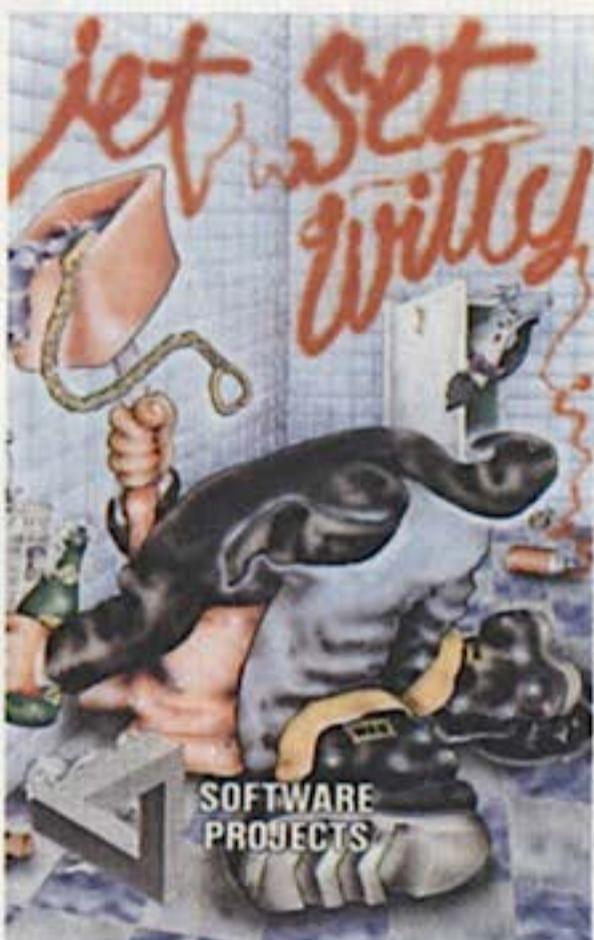
e portarli alla distruzione senza correre il rischio che qualcuno di essi vada a sbattere contro un satellite.
È allora necessario utilizzare le proprie armi per distruggere i frammenti di troppo.
Questo però comporta dei rischi in quanto è facilissimo distruggere i propri satelliti se si manca il bersaglio.
Inoltre i frammenti così distrutti non danno punti, e nei videogiochi della Philips, quel che conta è fare

punti, visto che vite in più non si guadagnano.
Il gioco ha quattro livelli di difficoltà, contraddistinti dal numero di frammenti presenti contemporaneamente, dalla velocità dei frammenti e dal numero di satelliti che vengono distrutti contemporaneamente dall'impatto di un frammento.
Per quanto riguarda il punteggio, esso varia in relazione al numero di satelliti che si hanno ancora.
In pratica per ogni frammento che si porta alla distruzione, si ottiene un numero di punti pari al numero, dei satelliti rimasti.
Bisogna quindi darsi un gran da fare all'inizio del gioco, quando ci sono ancora tutti i satelliti e i massi compaiono uno alla volta. Le difficoltà aumentano in fretta, mentre diminuiscono i punti.
Come per tutti i giochi della Philips, anche per questo è stato realizzato un esauriente manualetto, che spiega nel dettaglio le varie situazioni di gioco, i punteggi, le difficoltà che si incontrano, e tutto quanto può servire per ottenere un punteggio record.

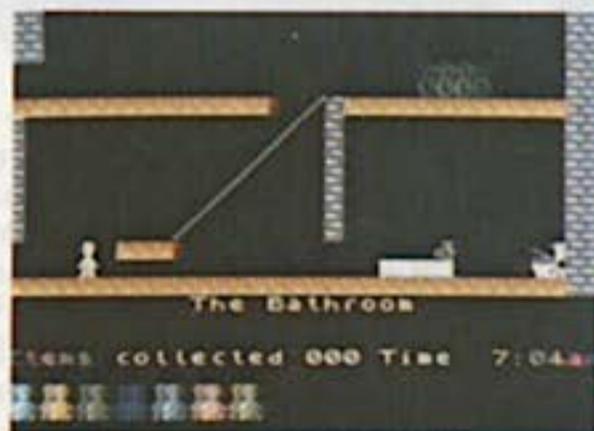
LIVELLO GIOCO	****
ORIGINALITÀ	****
GRAFICA	**
VOTO	***

Valori da uno a cinque

JETSET WILLY

SOFTWARE PROJETS
cassetta SPECTRUM 48 K

REBIT L. 15.000

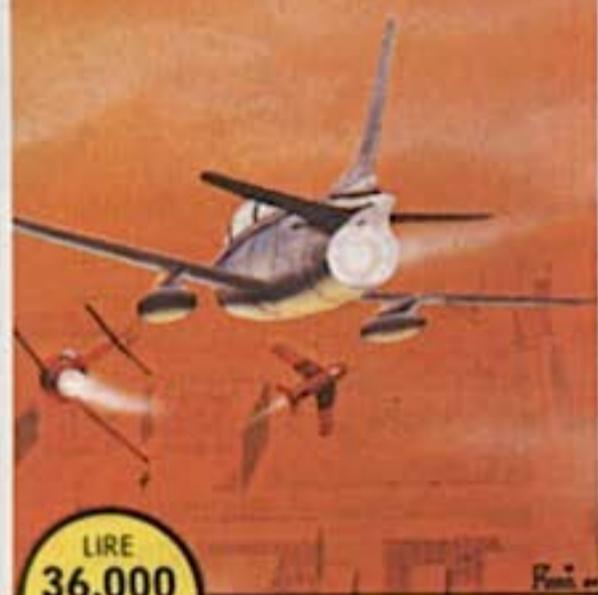
L'amico Willy, protagonista di questo originalissimo gioco, è quello che si potrebbe senz'altro definire un uomo fortunato: possiede una enorme villa su di una rupe a picco sul mare, con spiaggia e ormeggio privati naturalmente, e un magnifico yacht con quale scorazzare sul mare con i suoi chiassosi e festaioli amici, con cui, spesso e volentieri dà vita a favolose feste nella sua lussuosa villa. Una bella vita, non c'è che dire, ma ogni medaglia ha anche il su rovescio: dopo ogni festa, quando la lussuosa macchina dell'ultimo amico romba per i vialetti del parco verso l'uscita, per il nostro amico cominciano i problemi. Con lui infatti vivono un cuoco francese e Maria, una inflessibile e arcigna governante che non gli danno pace finché non raccoglie tutti gli oggetti che i chiassosi ospiti hanno messo in ordine, sparsi per tutta la casa, la spiaggia e perfino sul suo yacht.
Lo scenario di questo gioco vede il nostro Willy alle 7 in punto della sera partire alla ricerca degli oggetti da riporre e vagare per gli infiniti meandri della casa che neppure lui stesso conosce in tutti i suoi segreti: più volte Willy si troverà in locali a lui sconosciuti e in mezzo a infinite avversità che dovrà (o meglio dovrete) evitare per poter portare a termine il suo compito.
Vi renderete presto conto che non è tutto oro quello che luccica: la sontuosa villa, teatro di feste e divertimenti, si trasforma in un allucinante e interminabile labirinto per il quale Willy vaga raccogliendo tutti gli oggetti che via via viene a trovare, facendo ben attenzione a non dimenticarne nessuno; Maria a questo riguardo è inflessibile e non permetterà al nostro amico di coricarsi, se prima non avrà raccolto tutti gli oggetti in disordine sparsi. Il vostro compito è dunque doppiamente arduo: per prima cosa dovrete far superare a Willy tutti gli ostacoli che via via incontra e al cui contatto perde una delle sue 8 vite e in secondo luogo dovrete scoprire quanto sono esattamente gli oggetti da riordinare perché solo quando li avrete trovati tutti potrete far coricare Willy, in caso contrario Maria impedirà, togliendo-

gli una vita, al nostro povero amico di coricarsi.
La grafica di questo sofisticatissimo gioco è strabiliante per la verità di quadri in cui vi immergerà alla guida di Willy, uno diverso per ogni stanza della casa, molto carina la sonorizzazione del gioco che risulta accompagnato da suoni e musichette varie.
Per quanto riguarda la pratica del gioco dovrete prima di tutto espletare correttamente le procedure di caricamento che in questo gioco sono interattive (prima di poter giocare il vostro spectrum vi chiederà i dati di un codice inserito nella confezione della cassetta) poi, una volta dato il codice chiave potrete iniziare a muovervi a destra e a sinistra, saltare in verticale, verso destra e verso sinistra, utilizzando la combinazione di tasti che più vi aggrada tra quelle nella confezione, tutte per altro ugualmente pratiche.

Il gioco è a tempo, sempre che Willy non perda prima del tempo le sue vite; quando iniziate sul video saranno le 7 di sera e dovrete raccogliere tutti gli oggetti lampeggianti prima di mezzanotte (avrete 5 ore per impazzire!!!). Per incoraggiarvi vi dico che a chi riesce a far coricare Willy e comunica alla casa produttrice del gioco il numero esatto degli oggetti raccolti, è garantito un premio che non svelo, per non farvi impazzire.

LIVELLO GIOCO	****
ORIGINALITÀ	*****
GRAFICA	*****
VOTO	*****

Valori da uno a cinque

AIR PATROL

SIRIUS
cassetta CBM 64

Sirius Elettronica L. 36.000

Ecco finalmente un'interessante battaglia aerea che sfrutterà al massimo la memoria e le capacità grafiche del vostro Commodore 64.
Ambientato in un apocalittico Medio Oriente dei giorni nostri eccovi alle prese con un modernissimo caccia che deve combattere una guerra così frenetica con un aereo a decollo normale, così l'autore del gioco ha ben pensato di progettare un aereo a decollo verticale con tutti i vantaggi (velocità nel decollare e nell'atterrare) e gli svantaggi (bisogna impratichirsi un po') che ne conseguono.
Ma vediamo più analiticamente lo schermo che ci viene offerto.
L'immagine del paesaggio è molto ben curata, case bianche, deserto, molte palme, impianti petroliferi, grosse autostrade, piazzuole di atterraggio... insomma tutto quello che ci vuole per rendere al massimo l'idea di un potenziale Libano moderno. Nella parte bassa dello schermo i dati 'tecnici' del gioco, partendo da sinistra ecco il totalizzatore del punteggio e quello del miglior punteggio, al centro un efficentissimo radar che ci avverte quando uno stormo di caccia nemici è nelle vicinanze, ed infine sulla destra il carburante disponibile e il numero di missili trasportati.
Come il gioco inizia potete benissimo aspettare i nemici proprio sopra la vostra piazzuola di partenza. Con il joystick avrete la possibilità di aumentare o diminuire la vostra quota, di dirigervi verso destra o verso sinistra e naturalmente di sparare. I caccia avversari hanno una velocità leggermente superiore alla vostra perciò non arrabbiatevi se mentre li state inseguendo scompaiono dallo schermo all'improvviso.
La tecnica migliore per distruggere il nemico è quella di riuscire a portarsi sulla sua scia prendendolo alle spalle e facendo piazza pulita utilizzando il minor numero possibile di munizioni.
Dopo qualche piccola battaglia vi accorgerete che il carburante a vostra disposizione è quasi finito e che le munizioni stanno per finire, allora e solo allora, nascerà il problema del rifornimento.
Purtroppo (ma è così che deve essere per rispettare meglio la veridicità del gioco) questi caccia da guerra consumano carburante in maniera esasperante. Se siete dei tipi distratti o non prestate particolare attenzione agli strumenti di bordo vi schianterete sicuramente al suolo per mancanza di 'Gasoline'. In ogni caso il nostro aereo è provvisto di una sirena che si metterà a suonare nell'eventualità che ci si ritrovi in riserva. Un piccolo consiglio è però d'obbligo: cercate di non entrare in riserva (fate rifornimento con qualche attimo d'anticipo) perché l'aereo sopravvive solo pochi secondi con il serbatoio quasi vuoto! Inoltre facendo spesso il pieno sfrutterete al massimo le vostre basi che sono continuamente messe a repentaglio dagli attacchi delle squadriglie nemiche. Dopo questa doverosa parentesi entriamo nel vivo del problema rifornimento. In primo luogo molto si domanderanno come fare ad atterrare. Prima di tutto bisogna individuare dove atterrare cioè su una base di rifornimento, dopo di che con un bel colpo secco al joystick nella direzione opposta a quella di marcia, bloccate l'aereo a mezzaria ed adagiatevi dolcemente sulla base. Il rifornimento sarà automatico e sarete di nuovo pronti ad affrontare il nemico. Vi raccomando di prestare particolare attenzione nel centrare le basi in maniera perfetta e ad atterrare dolcemente perché viceversa l'autodistrizuione sarà inevitabile.
Nelle prime partite non badate al punteggio (anche perché sarà sicuramente molto basso) ma cercate piuttosto di impratichirvi con il joystick nella guida del caccia (fate più di una prova di atterraggio e di rifornimento).
Quando sarete in grado di combattere vedrete che abbattendo il primo caccia vi verranno assegnati 25 punti, con il secondo 50 e così via.
Arrivati a 400 punti le cose si complicano. Le squadriglie prima composte da due caccia ora sono di tre e l'abbattimento dell'intero stormo vi sfrutterà 175 punti. A quota 1500 punti la squadriglia sarà composta da quattro caccia nemici.
Se siete dei mostriciattoli del videogioco e riuscite ad arrivare a 15000 punti vincerete un'altro aereo come segno di riconoscenza della vostra impresa.
Cosa altro dire su un videogioco che appaga sia la vista per la grafica eccezionale, sia l'udito per i rumori straordinariamente realistici, sia la frenesia di gioco.

LIVELLO GIOCO	****
ORIGINALITÀ	***
GRAFICA	****
VOTO	****

Valori da uno a cinque

CONTROTUTTI

a cura di Rocco Cotroneo

Fiumi di inchiostro sono già stati versati per descrivere e completare quello che oggi senza dubbio è il più famoso videogioco del mondo. Ideato per il VCS 2600 dell'Atari, Pac-Man ha fatto impazzire milioni di americani prima di approdare in Italia per riscuotere il clamoroso anche se prevedibile successo. Semplice, divertente e alla portata di tutti, Pac-Man è un gioco di abilità, pazienza ma soprattutto fantasia. Lo scenario è un classico labirinto, bisogna guardarsi da quattro piccoli fantasmi che cercano di ucciderti e che solo quando cambiano colore risultano vulnerabili. Si impara ben presto a manovrare il joystick ma per raggiungere cifre a cinque o sei zeri occorre molta pratica oltre alle doti già citate.

Electronic Games ha scelto Pac-Man per una eccezionale sfida: ogni mese un personaggio famoso si misurerà nel gioco e il punteggio raggiunto verrà inserito in una speciale graduatoria in cui ben presto si leggeranno nomi illustri. Sportivi, artisti, uomini di cultura, tutti impegnati in questa incredibile gara a distanza!

Tra un anno sarà eletto il vincitore: chi sarà il Re del Pac-Man?

Seguiteci, lo scopriremo.

LO SFIDANTE

NOME: .... RENZO
COGNOME: .... ARBORE
NATO A: .... FOGGIA
IL: .... 24 GIUGNO 1937
ABITANTE A: .... ROMA
PROFESSIONE: .... ATTORE

E.G.: Ci incontriamo di nuovo (n.d.r. vedi intervista EG n. 5). Di te sappiamo che come giocatore di video-game sei un po' scarso.

RENZO: Effettivamente i miei punteggi non sono il massimo.

E.G.: Non pensi che la sfida a distanza con Boncompagni ti stimoli a migliori risultati?

RENZO: Forse sì, anche se io di natura non sono molto sensibile a questo tipo di sollecitazioni.

E.G.: Vogliamo cominciare la gara?

RENZO: Beh, cominciamo, però non vi assicuro niente.

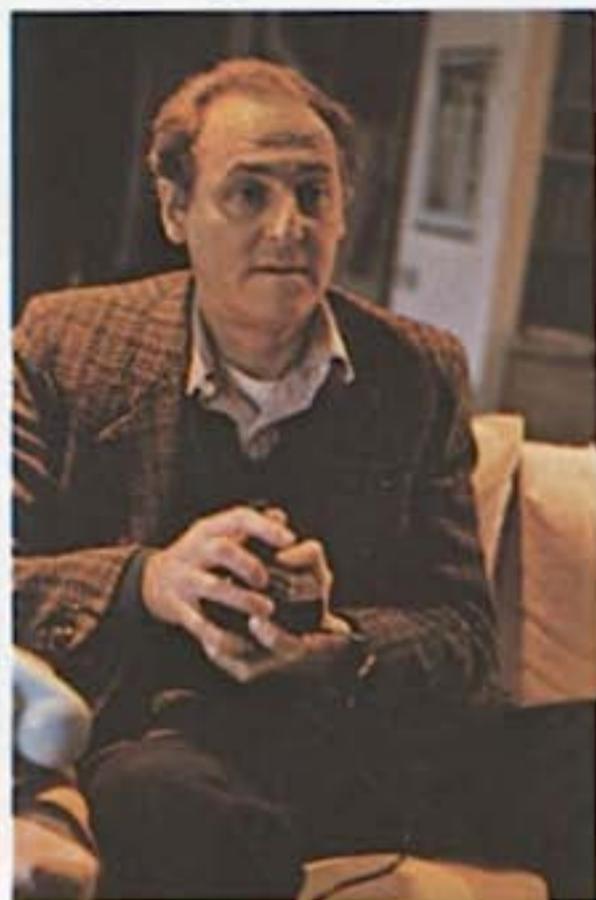
E.G.: OK, allora partiamo.

PRONTI...VIA!

Vai Renzo, il gioco è già cominciato da qualche secondo e tu stai ancora saltellando sul divano a ritmo di rock'n roll. Se continui a tamburellare con la mano che impugna il joystick le cose potrebbero mettersi male. La sfida Arbore-Pacman è già cominciata: ecco il nostro eroe piegarsi con una smorfia a non più di mezzo metro dallo schermo. Lo stimolo della gara a distanza con Boncompagni sembra sufficiente a far ritornare l'impegno e la concentrazione. Renzo avanza sulla destra e si porta alla conquista della prima pillola di energia: lo attendono fiduciosi i soliti quattro fantasmi che vogliono fargli la pelle. All'uscita del labirinto ad angolo è un grande Arbore a mostrarci le sue capacità con i videogames: una sana mangiata quadrupla in pochi secondi. Non parla e appare abbastanza concentrato mentre si avvicina alla fine della prima fase.

Sembra incredibile sentirlo così silenzioso: non vuole perdere

passato il momento di crisi: due pillole utilizzate al meglio, siamo a 1.800 punti. Non male questa fase e decisamente più razionale il percorso sul labirinto. Mentre noi ci fermiamo per un attimo a contemplare questo meraviglioso salone adibito ai giochi nell'appartamento di Arbore (troneggia al centro un flipper antidiluviano) fischiettando il nostro amico riesce a perdere anche il secondo colpo. Sembra compromessa la possibilità di raggiungere la prima posizione della nostra classifica. Ormai tutte le forze sono tese al superamento di Boncompagni, forse l'unica ragione per cui ha accettato questo confronto con Pacman! È fatta, siamo a 4.200 punti al terzo quadro. Un punteggio tutto sommato modesto, lo sanno bene i nostri lettori, ma sufficiente per far tornare la logorrea ad Arbore. Tenta pure di raccontarci

una barzelletta durante questo terzo quadro mentre l'amico Andy, che finora era stato buono buono a godersi lo spettacolo, improvvisamente gli cambia canale sotto gli occhi con il telecomando. Appare Pippo Baudo, poi un film di

Greta Garbo poi un'asta di pentole; Frenetica colluttazione tra i due, Renzo riesce a riconquistare l'aggeggio e riappare Pacman. Fine ingloriosa del gioco, Andy afferra il joystick e si esibisce in tutta la sua cronica incapacità.

Renzo si mette le mani nei (pochi) capelli, un paio di improperi reciproci in simil-napoletano tra i due e la partita finisce tra la gazzarra generale. Mai avere al fianco un incompetente in videogames, un ateo vorremmo dire. Meditate gente meditate.

mo. Il problema è che non riesce a completare questo benedetto quadro. Gravi errori di impostazione e un grosso pasticcio, dopo lo spreco di due pillole di energia resta da completare il quadro e i fantasmi non sembrano disposti a rendere facile l'impresa.

Vabbé, il primo Pac-man è già andato perso in un eccesso di funambolismo sulla sinistra. La gara ricomincia e Arbore ce la fa: secondo quadro. Sembra

A FINE GARA

E.G.: A 4.200 sembrava potessi dilagare.

RENZO: Sì per colpa di questo scornacchiato (n.d.r. con una mano tesa indica Andy ancora sghignazzante).

E.G.: Comunque hai battuto Boncompagni.

RENZO: Beh, non è che ci voglia molto, detto tra noi.

E.G.: Per il futuro hai intenzione di proseguire l'attività di giocatore di videogames?

RENZO: Questo exploid mi appaga e credo che appenderò... il joystick al chiodo.

E.G.: Peccato, comunque ci siamo divertiti.

CLASSIFICA

Nome	Professione	Punteggio
HANSI MULLER	CALCIATORE	11.415
RENZO ARBORE	ATTORE	4.200
BONCOMPAGNI	REGISTA	3.550

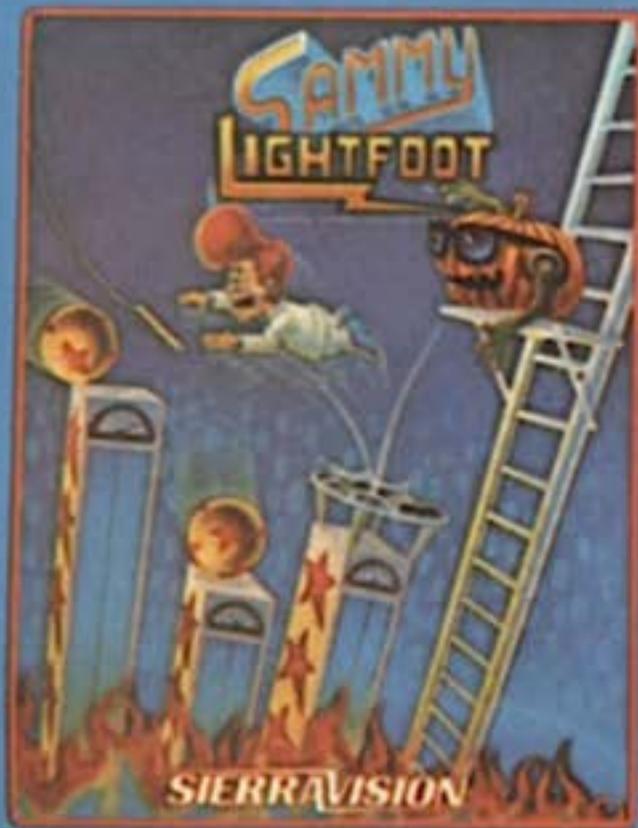
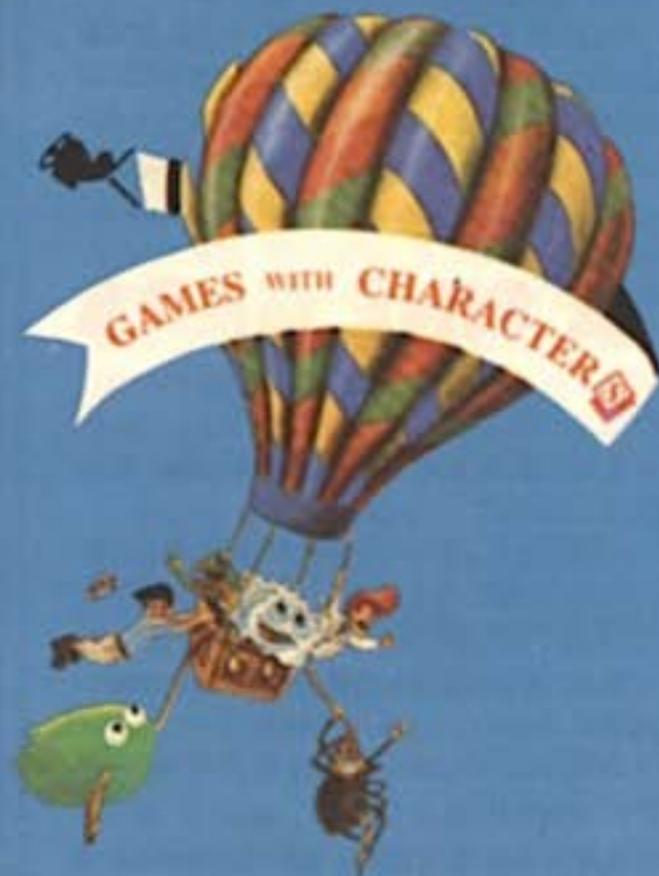
Seguite l'avvincente sfida
A Settembre: PAC-MAN contro

ENRICO BERUSCHI

BUY 2 GET 1 FREE

FLY HIGH WITH SAMMY!

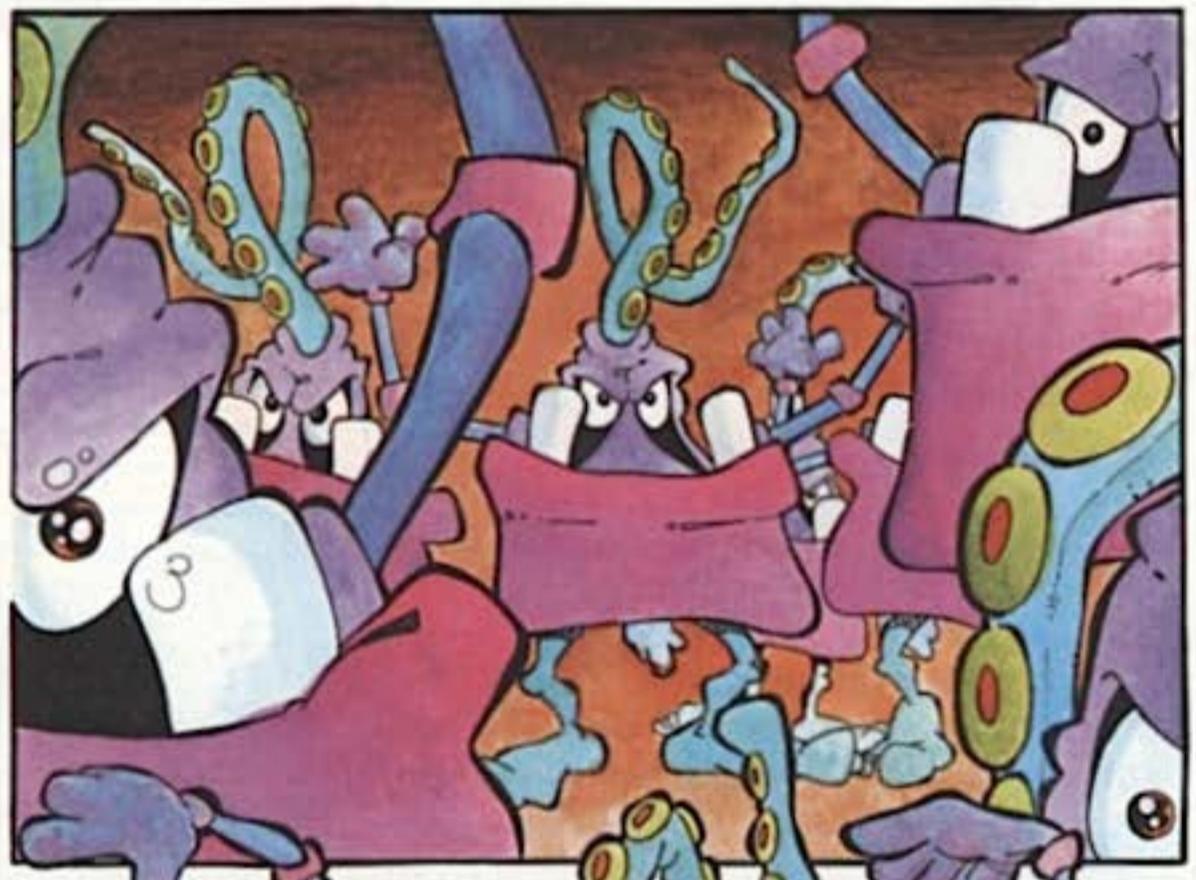
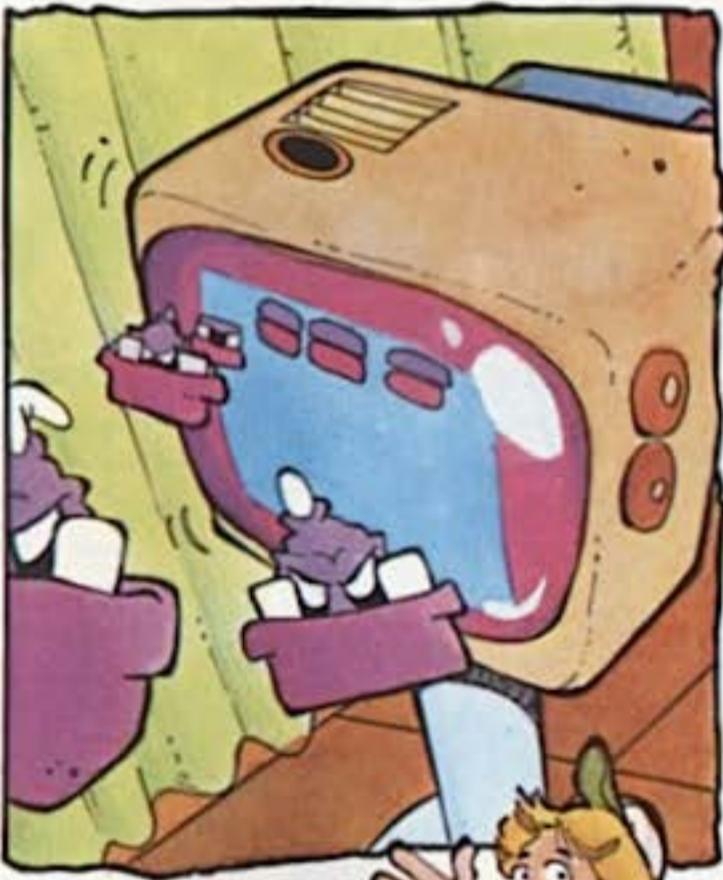
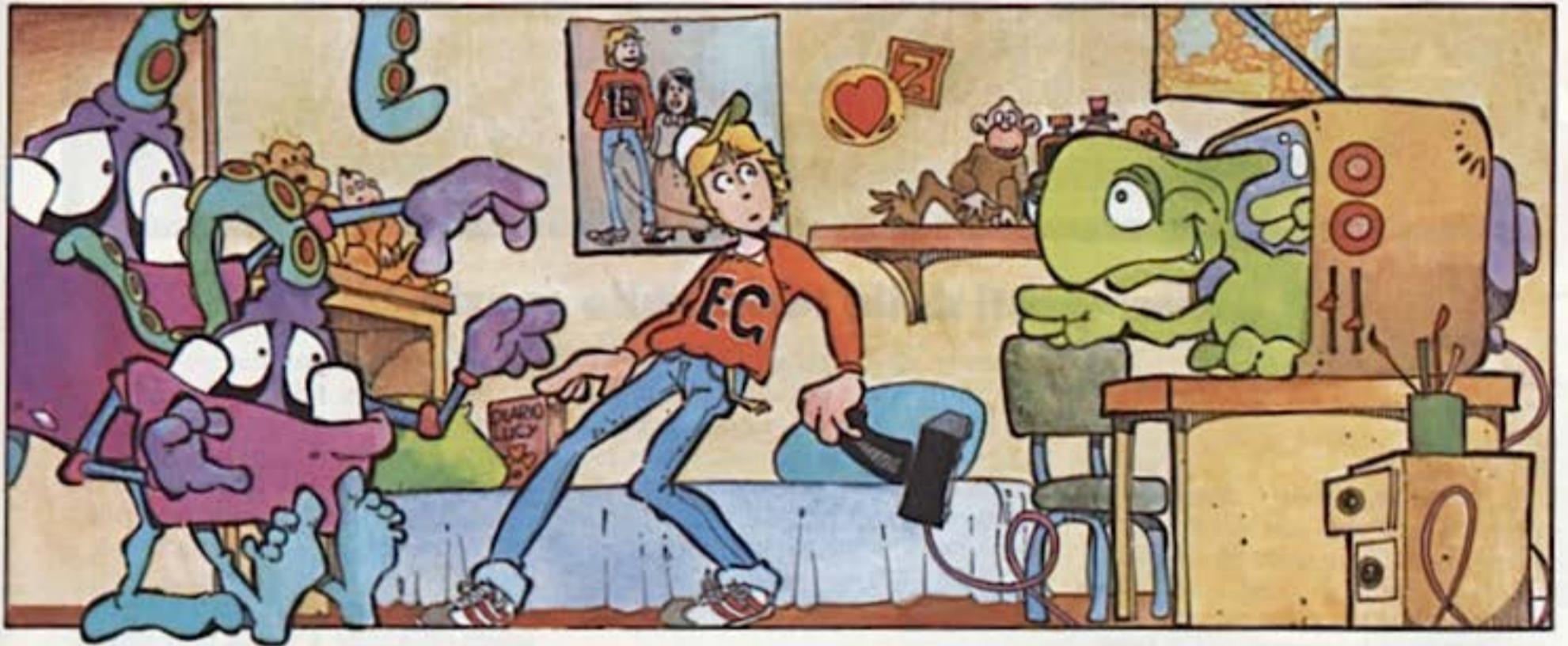
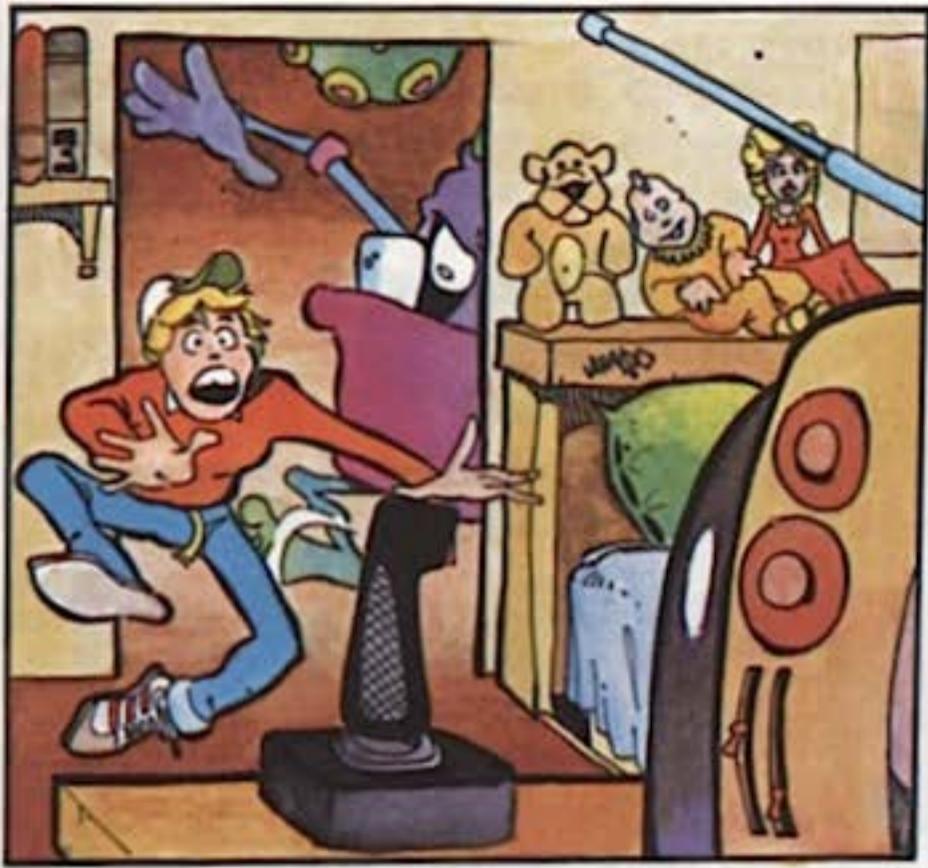
Sammy Lightfoot's itching to break into show business. He's lined up an audition, and now you must put him through the toughest three rings of excitement this side of Barnum and Bailey. Run, leap, bounce and swing your way to the top in Scene One. Hop and glide through Scene Two. Dodge, duck and fly in Scene Three. The pace quickens through 12 levels of action, each with three scenes. Sammy Lightfoot's ready for the biggest break of his career. How about you?

LA$VEGAS

Cominciano in questo numero le avventure di EG. Ricorderete gli appelli che nei primi numeri vi esortavano ad inviarci disegni di un personaggio che sarebbe potuto diventare la mascotte della rivista: sul mese scorso è avvenuta la proclamazione ed oggi... l'incoronazione.
Infatti EG si guadagna un posto fisso tra le nostre pagine, diventando il protagonista di entusiasmanti avventure a fumetti. Nel primo episodio EG è alle prese con minacciosi mostri che lo mettono in difficoltà.
L'autore del fumetto è Massimiliano Mancuso che già avete avuto modo di conoscere nell'intervista apparsa sul numero scorso.
Max, così si firma e così lo chiamano gli amici, è ormai entrato a far parte dello staff di Electronic Games: una bella soddisfazione per un ragazzo così giovane, no? Ed ora via! Leggete le avventure di EG e ricordatevi che ogni mese potrete seguire nuove ed entusiasmanti vicende del nostro super eroe.

ARRIVANO I MOSTRI.

KLICK

EC
DIARIO LUCY

FINE

STRATEGY SESSION

Avamposti della terra nello spazio

ASTROCHASE
First Star Software
Atari 400-800-1200/32 K

In *Astrochase*, la vostra missione è di salvare la terra dagli attacchi delle letali navicelle megardiane. Sedici mine sono state disposte intorno alla terra e sono direttamente puntate sul nostro pianeta: se dovessero entrare in contatto con il bersaglio, sarebbe la distruzione totale. Oltre a distruggere le 16 megamine, la vostra astronave dovrà evitare otto diversi tipi di intercettori programmati per distruggerla.

Il campo di protezione megardiano è composto da quattro generatori di energia i quali, se sorvolati, forniscono alla nave un supplemento di energia; ci sono inoltre otto stazioni di rifornimento di scudi protettivi, che forniscono alla vostra astronave uno schermo impenetrabile della durata massima di 10 secondi. La strategia sulla quale si basa il gioco è di padroneggiare il "propulsore a spinta singola" con il quale è equipaggiata la vostra astronave. È importante ricordare che, anche se state volando in una sola direzione, la nave può far fuoco in ogni direzione, tenendo premuto il pulsante rosso e muovendo la leva del joystick nella direzione desiderata. I principianti tenderanno a dirigersi verso i posti di rifornimento di scudi protettivi ed a mantenere attivo il più possibile il proprio schermo: da questo derivano due problemi, uno dei quali è che, ogni volta che centrate una postazione costa alla vostra nave 100 unità energetiche. A questo ritmo, l'energia si esaurirà in un batter d'occhio. L'altro inconveniente è che, se state proteggendo la terra ed il vostro scudo si esaurisce, dovrete andare a "far rifornimento" e, a causa del tempo necessario per andare e tornare alla terra, potreste ritornare troppo tardi al posto di combattimento.

ASTROCHASE

Con l'esercizio, la maggior parte dei giocatori troverà più facile sparare agli alieni e schivare con astuzia il loro fuoco piuttosto che continuare a far la spola con le basi di rifornimento degli schermi.

Nelle prime dieci ondate, fate un gioco di attacco ed andate a caccia delle mine allontanandovi dalla Terra. Una volta che arriva l'undicesima ondata dovrete però rimanere vicini alla Terra per proteggerla, perché in questa fase le mine si muovono con velocità molto maggiore. Tenete d'occhio il numero delle mine rimaste. Se siete a corto di energia, è meglio distruggere tutte le mine meno una (scegliete quella più lontana dalla Terra). Allora, con una sola mina rimasta attiva, potrete andare a rifornirvi.

Non dimenticate di interporre i pianeti tra voi ed i "tron" nemici, perché essi non possono attraversare i corpi celesti pesanti e devono aggirarli. Quando arriverete alle ultime ondate, cioè dalla venticinquesima alla trentaquattresima, diventa virtualmente impossibile respingere le navi nemiche e sparare contemporaneamente sulle mine. È qui che verranno utili i vostri schermi. Dovete far sì che gli schermi rimangano costantemente attivi, senza c

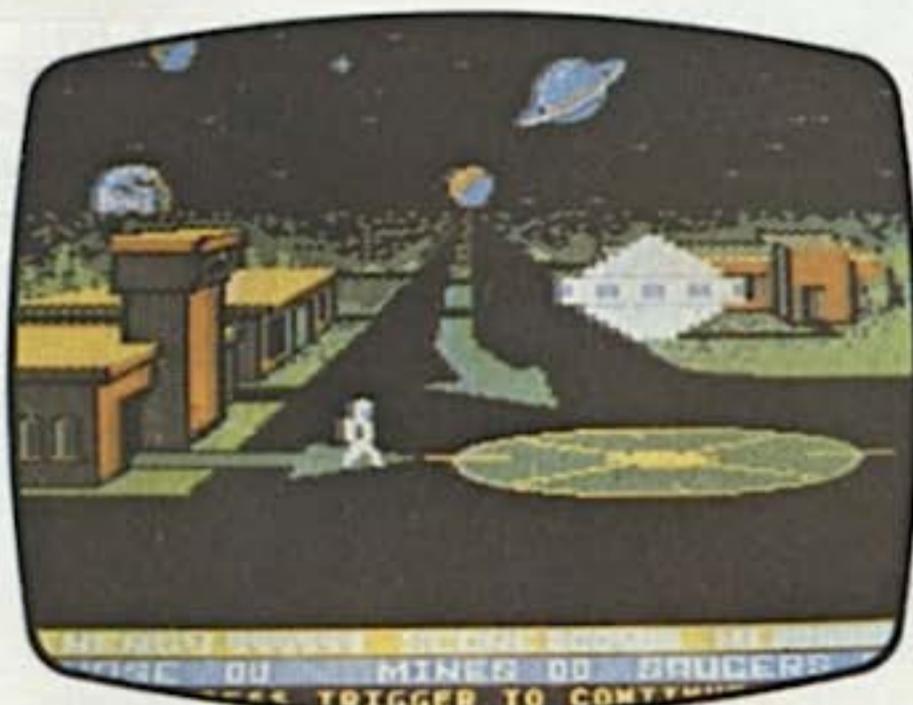
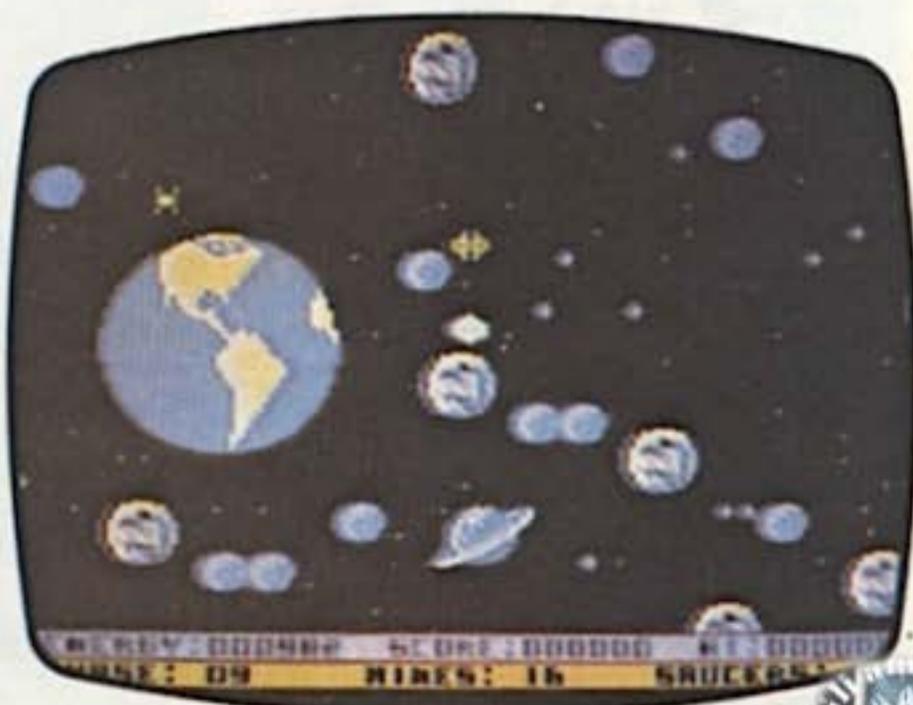
rarvi degli attaccanti nemici. Attaccate e distruggete invece tutte le mega-mine più velocemente possibile.

Abbiamo trovato che i comandi di Astrochase sono inizialmente un po' frustranti ma, una volta assimilati, si dimostreranno molto efficienti. Non scoraggiatevi se volete sparare in una direzione e, per errore, vi muovete in quella direzione ed andate a cacciarvi nel fronte nemico. Il miglior modo di agire è di praticare una tattica elusiva e di sparare alle navi nemiche che si trovano a quota più bassa. Non preoccupatevi delle mine e procurate di spazzare via le navi. Una volta che le avrete abbattute, sarete pronti ad impegnare i Megardiani in un combattimento mortale.

Buona fortuna e ricordatevi che milioni di vite sono appese alla punta delle vostre dita!

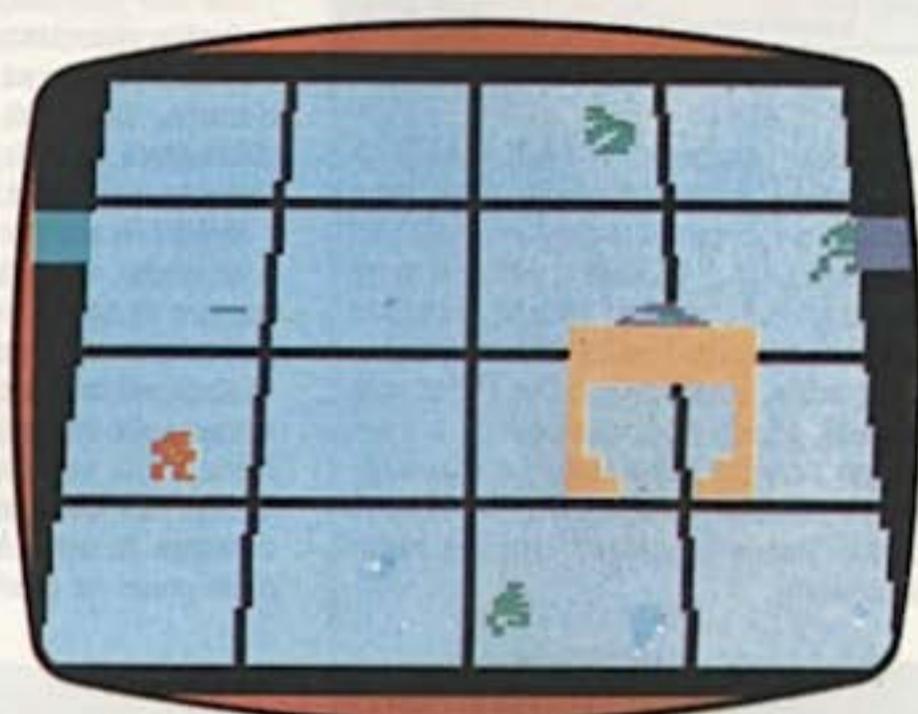
TRON - Deadly Disc
(Il disco mortale di Tron)
Mattel/Intellivision

In Deadly Disc, fate agire il nostro eroe Tron, che dovrà distruggere i robot attaccanti con il suo disco volante, mentre cerca di evitare i "frisbee" mortali lanciati dal nemico. Se l'eroe dovesse sopravvivere troppo a lungo, apparirà un "individuatore" (Recognizer) della Polizia che tenterà di paralizzarlo.

La strategia più importante da adottare in Deadly Disc è di continuare a muoversi: non fermatevi mai, altrimenti il nemico avrà tutto il tempo di localizzarvi. Quando un nemico si trova alla vostra portata, fermatevi, lanciate il

ASTROCHASE

ASTROCHASE

disco e poi rimettetevi in movimento. Non aspettate di vedere se il disco è andato a segno. Che abbia colpito o meno il bersaglio, il disco tornerà da Tron, in qualsiasi posizione egli si trovi. Tron ha la possibilità di fermarsi e di bloccare i colpi in arrivo usando il suo disco come uno scudo. Quando si trova in posizione di blocco, Tron non può però né muoversi né sparare. Riteniamo che questo blocco non sia in pratica necessario. È molto meglio mantenere Tron in movimento, piuttosto che fermarlo per bloccare un disco.

Quando gli attaccanti nemici emergono, bloccate immediatamente in apertura la porta dalla quale sono usciti, lanciando il disco contro di essa. In questo modo rimarranno aperte delle gallerie di fuga, che dovranno essere spesso usate per evitare i dischi. Quando viene aperta una di queste vie di scampo, rimanete vicino ad essa e lanciate i colpi contro i nemici. Quando la situazione si fa critica, entrate nella galleria ed apparirete dall'altro lato del campo. Vi sbarazzerete così per un certo tempo dei nemici. Inoltre, se Tron è stato colpito, l'attraversamento di un portale guarirà una delle sue ferite.

Una volta che compare l'"Individuatore",

M-NETWORK'S DEADLY DISC AND MATTEL'S DEADLY DISC

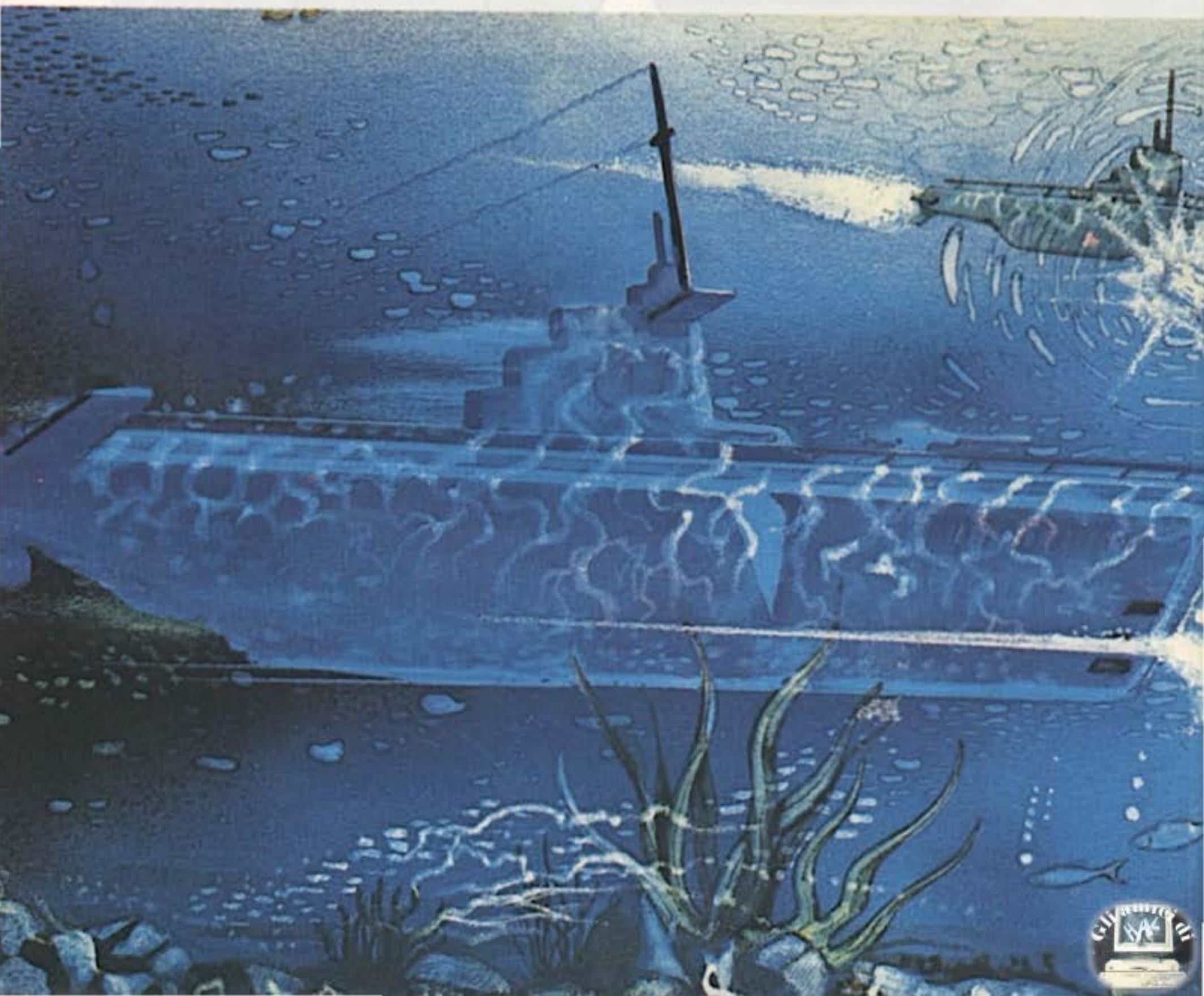
non abbiate paura: muovetevi insieme a lui fintanto che non si fermerà. State bene attenti a non toccarlo, poiché ciò vuol dire morte immediata. Quando il robot si arresta, mirate con l'arma di Tron al suo occhio e colpitelo quando l'occhio diventa bianco. Per riuscirvi è necessaria una buona dose di abilità e parecchia fortuna. Se il disco colpisce l'occhio, ma questo è nero, continuate a lanciare finché riuscirete a colpire l'occhio bianco o sarete colpiti dal raggio paralizzante.

Quando Tron avrà raggranellato un po' di punti, verrà assalito da attaccanti molto più forti, che avranno una mira ed una manovrabilità eccellenti.

SEAFOX
Atari 800/Broderbund/48K

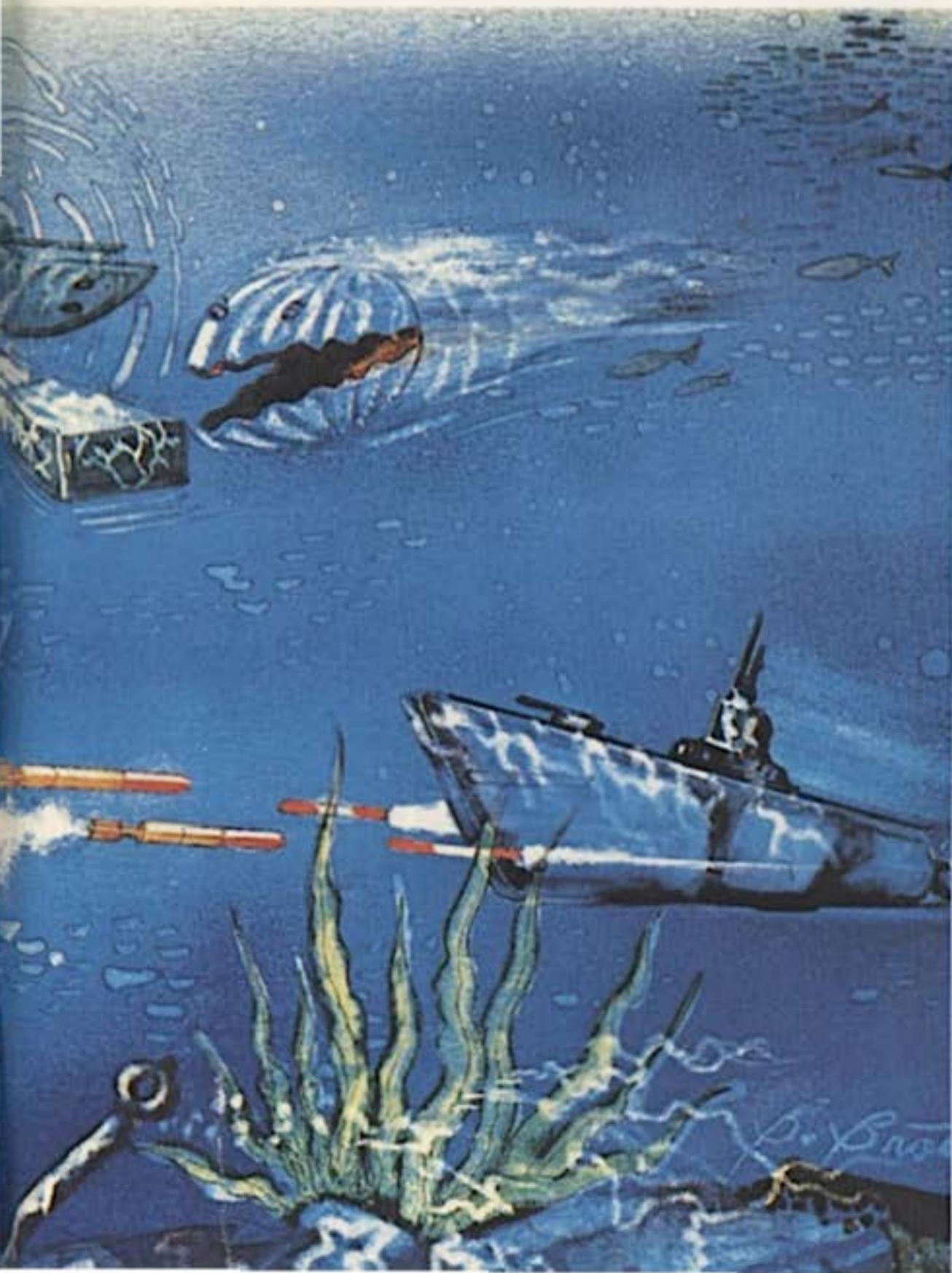
Seafox vi contrappone, quale capitano di un sottomarino, ad un convoglio di navi nemiche. La vostra missione consiste nel distruggere tutte le navi mercantili nemiche e venirne fuori indenne.

Seafox è un gioco di coordinazione. Vi accorgerete che, quanto maggiore è il numero di oggetti sullo schermo, tanto più lentamente si muovono i vostri siluri. Quando volete colpire il nemico tentate di sparare da breve distanza, allo scopo di lasciarvi un maggior margine di errore. Se colpite una nave ospedale, il vostro siluro invertirà la rotta e tornerà verso di voi: state perciò in guardia. Sottomarini nemici tenteranno continuamente di speronarvi. Seafox può affondarli o semplicemente schivarli. Tenete d'occhio le vostre riserve: se rimanete a corto, acquattatevi sul fondo ed aspettate che passi la nave appoggio. Quando emerge il "delfino", affrettatevi ad impadronirvi dei rifornimenti, altrimenti l'ostrica se li mangerà.

Al termine della missione uno, il Seafox verrà attaccato con bombe di profondità

provenienti dalla terza fila di navi. È meglio distruggere queste navi invece di limitarsi a schivare i loro colpi, perché spesso riescono ad intrappolarvi in un angolo. L'assalto successivo viene da sottomarini armati che fanno fuoco sul Seafox: essi sono molto più pericolosi delle navi precedenti e devono essere eliminati appena possibile. Durante il gioco, cercate di stare lontano dai bordi del campo, perché quelli sono i punti da cui emergono i sottomarini nemici ed il Seafox potrebbe rischiare di essere colpito senza neanche accorgersene. Nella successiva fase del gioco, il pericolo è costituito da mine magnetiche, le quali seguono il Seafox per farlo esplodere. Le mine si muovono però con estrema lentezza, ed è perciò meglio evitarle piuttosto che tentare di colpirle. Quando una di queste mine è colpita, uno dei sottomarini ne lascia semplicemente cadere un'altra. Il solo momento in cui è opportuno colpire le mine è quando esse stanno per bloccarvi in un angolo. Dato che è possibile avere a disposizione in ogni istante un solo siluro verticale ed uno orizzontale, il saggio comandante sommergibilista non sparerà mai da lunga distanza. Non vorrete certo che la vostra nave resti del tutto indifesa contro gli attaccanti!

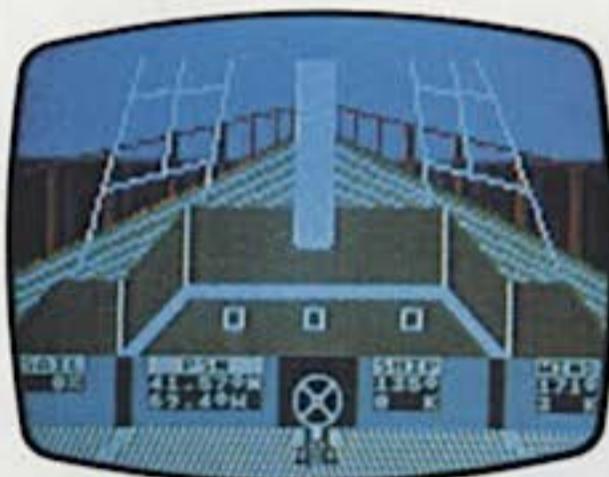
Nel furore del combattimento, è facile perdere temporaneamente di vista lo scopo finale del gioco: non dimenticate che solo affondando tutte le navi del convoglio potrete accedere alla fase successiva di questa poliedrica missione. Colpire le torpediniere ed i sottomarini nemici è divertente — e fa naturalmente guadagnare moltissimi punti — ma è meglio non dare troppa importanza a tutto quello che sta al di fuori del convoglio.

Come abbiamo detto prima, Seafox è soprattutto un gioco di coordinazione, che potrà essere padroneggiato solo dopo molto esercizio.

Dunque, fuori il periscopio e date l'allarme al vostro equipaggio, perché questo nemico non fa prigionieri!

Inside Gaming

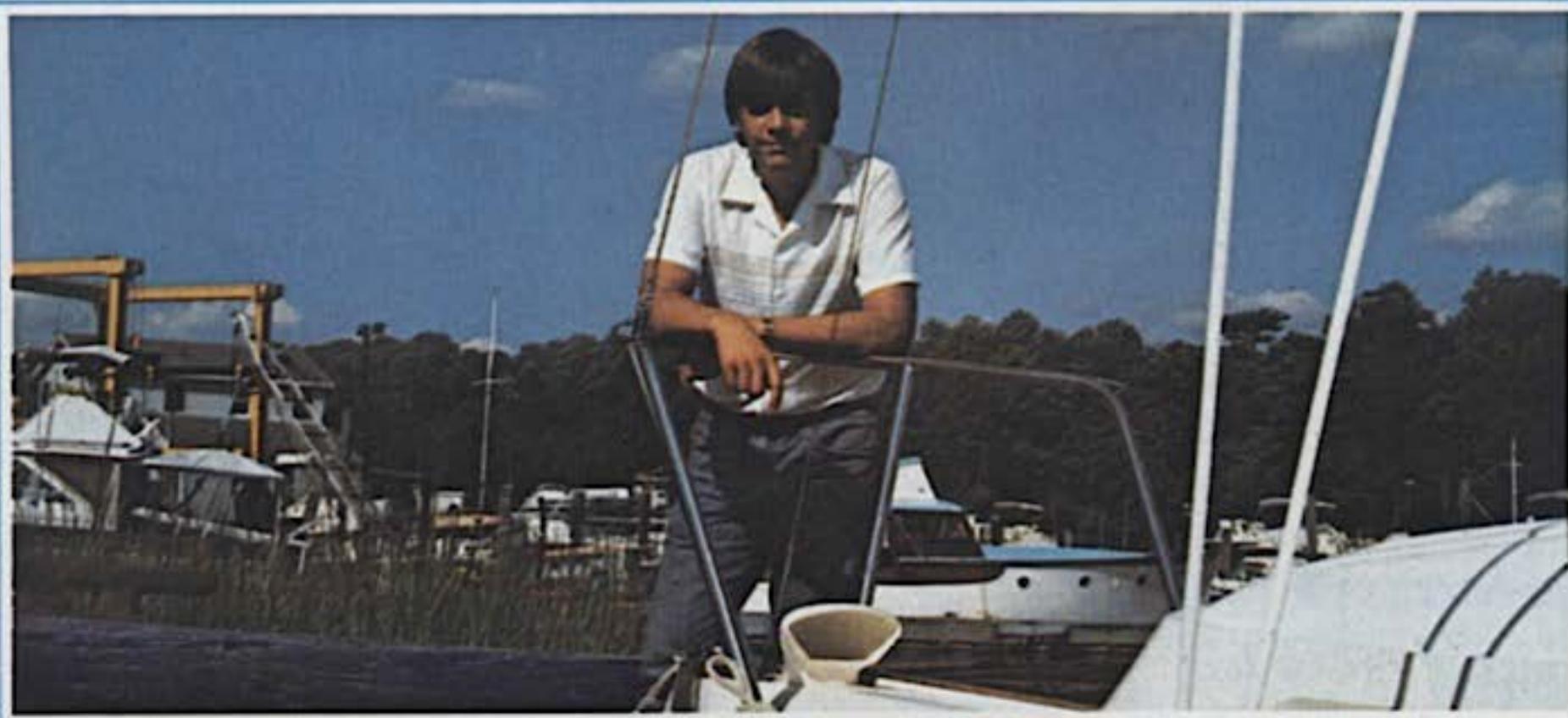
Non succede spesso che una rivista non di giochi recensisca l'ultima creazione di un progettatore, ma è proprio quello che ha fatto l'estate scorsa un giornale di navigazione — ed anche in maniera entusiastica!

Il gioco era "Clipper: Around the Horn in 1850!" di PDI, e quel che sorprende ancor di più è che il suo creatore, il ventiseienne John Bayes, non ha la fama del Thor Heyerdahl di Kon-Tiko. Per sua stessa ammissione, di barche a vela ne sa solo quel tanto che basta per "afferrare una fune e tirarla".

Un articolo su di una rivista che non sia di giochi elettronici non è l'unica cosa

CLIPPER (SCHERMO DEL PONTE)

che separa John dalla maggior parte dei disegnatori di giochi. "Non vado mai in 'arcades'" — dice — "Forse perché quando qui negli Stati Uniti è scoppiato il boom dei videogiochi io mi trovavo in Germania, ma non gioco spesso. In effetti, odio starci a sparare, però adoro il flipper".

È proprio così, un progettatore di giochi che non vi si trastulla! Tuttavia, anche se John Bayes non è ancora un disegnatore di giochi famoso — Clipper è il suo primo lavoro — è decisamente in piena attività. Non solo egli sta avendo successo sulle pubblicazioni di software, ma è probabilmente uno dei progettatori operanti attualmente nel settore che più ha viaggiato.

Dopo essersi diplomato alla scuola superiore, John si arruolò e fu mandato a Ful-

John Bayes, designer di Clipper: Around the Horn in 1850, pensa di se stesso come uno dell'equipaggio di PDI.

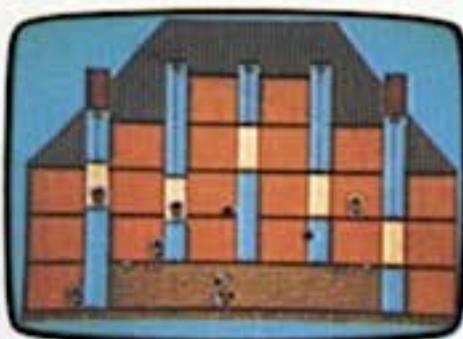
WINNER
ARCADE AWARDS
1984
ELECTRONIC GAMES MAGAZINE

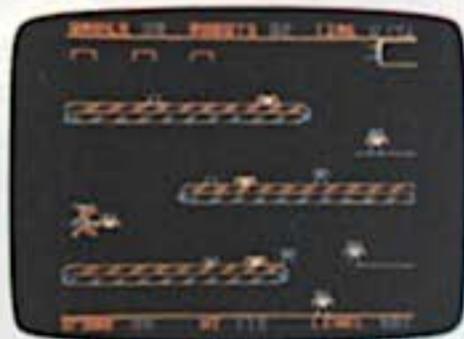
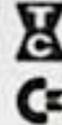
First Star Has 4 New Games.

Fernando Herrera, the designer of ASTRO CHASE (1984 Science Fiction / Fantasy Computer Game of the Year*) and our design team again define "State of the Art."

Superior graphics, real-time animations™, multiple screens, intermissions, arcade-quality sound, innovative gaming, challenge and excitement—we deliver it all!

THE BAD NEWS? You can't play them all at once.

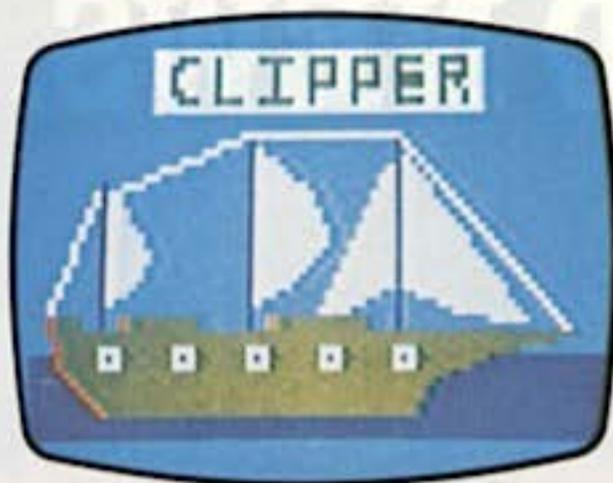
BOING!™
Designed by Alex Leavens
& Shirley A. Russell
Atari VCS 2600

BRISTLES™
Starring Peter the Painter
Designed by Fernando Herrera
Atari Home Computers
Commodore by Paul Kanevsky

FLIP and FLOP™
Designed by Jim Nangano
Atari Home Computers
Commodore by Adam Bellin

PANIC BUTTON™
TRS-80 Color Computer
by Paul Kanevsky
Commodore Computers

*Electronic Games Magazine 1984 Game Of The Year Award

"When being first counts...we're n

CLIPPER: AROUND THE HORN IN 1850

CLIPPER (SCHERMO MAPPA)

qualcosa di più complicato" racconta John. E lo fece più complicato.

Sebbene lo scopo del gioco sia piuttosto semplice — far andare una goletta da New York a San Francisco passando per Capo Horn — la meccanica del gioco richiede che il giocatore sappia o impari qualcosa dalla navigazione e delle traversate. Per la verità, John non aveva problemi per questo — aveva studiato la naviga-

da, in Germania, sino al dicembre del 1979. La Germania gli piacque così tanto che una volta congedato vi rimase per altri sei mesi. Da lì si trasferì a St. Croix, nelle Isole Vergini, dove lavorò in un laboratorio marino come "scubadiver". Tra tuffi e pilotare navi a motore, trovò anche il tempo per comperare e costruire il suo primo computer, un modello Heathkit.

"Fondamentalmente, mi piace armeggiare", dice John. "Anche da bambino, spendevo sempre tutti i soldi che ricevevo al mio compleanno per acquistare apparecchiature elettroniche". Dopo aver costruito il suo computer, imparò da solo il BASIC. Alla fine, il laboratorio gli chiese di scrivere un programma di contabilità. Poco tempo dopo, un suo collega comperò un Apple, e John riuscì a farsi un po' di esperienza con il microcomputer che iniziò la rivoluzione elettronica.

Nel 1982 ritornò negli Stati Uniti e, come ne parla lui, "oziò per un po', facendo questo e quell'altro". Pur avendo smesso di navigare, John non toccò terra sinché non lesse un annuncio su un giornale di Stamford, CT.

"L'annuncio era per la PDI (Program Design, Inc.)" ricorda John. "Stavano cercando una persona con esperienze di grafica per tradurre giochi TSR-80 per la Apple. Strano a dirsi, non ho mai fatto nulla del lavoro per il quale fui originariamente assunto". Il motivo è che uno dei primi programmi che John avrebbe dovuto tradurre era Around the Horn del progettatore George Blank.

"Vidi il gioco una volta, diedi un'occhiata al codice, e decisi di provare a scrivere

zione per ottenere la licenza di pilota — ma aveva bisogno di aiuto in altri settori, soprattutto perché la PDI gli aveva chiesto di scrivere il gioco per i computers Atari.

"Non sapevo come fare certe cose sull'Atari", dice, "così chiesi a qualcuno della PDI". Uno dei programmatori cui Bayes si rivolse gli mostrò come utilizzare gli spazi vuoti verticali per animare le onde, e come ottenere una maggiore colorazione sullo schermo "con qualche magia del linguaggio macchina". Erano delle tecniche nuove per John, ma le assimilò rapidamente, cosicché la codificazione divenne per lo più una "traversata tranquilla".

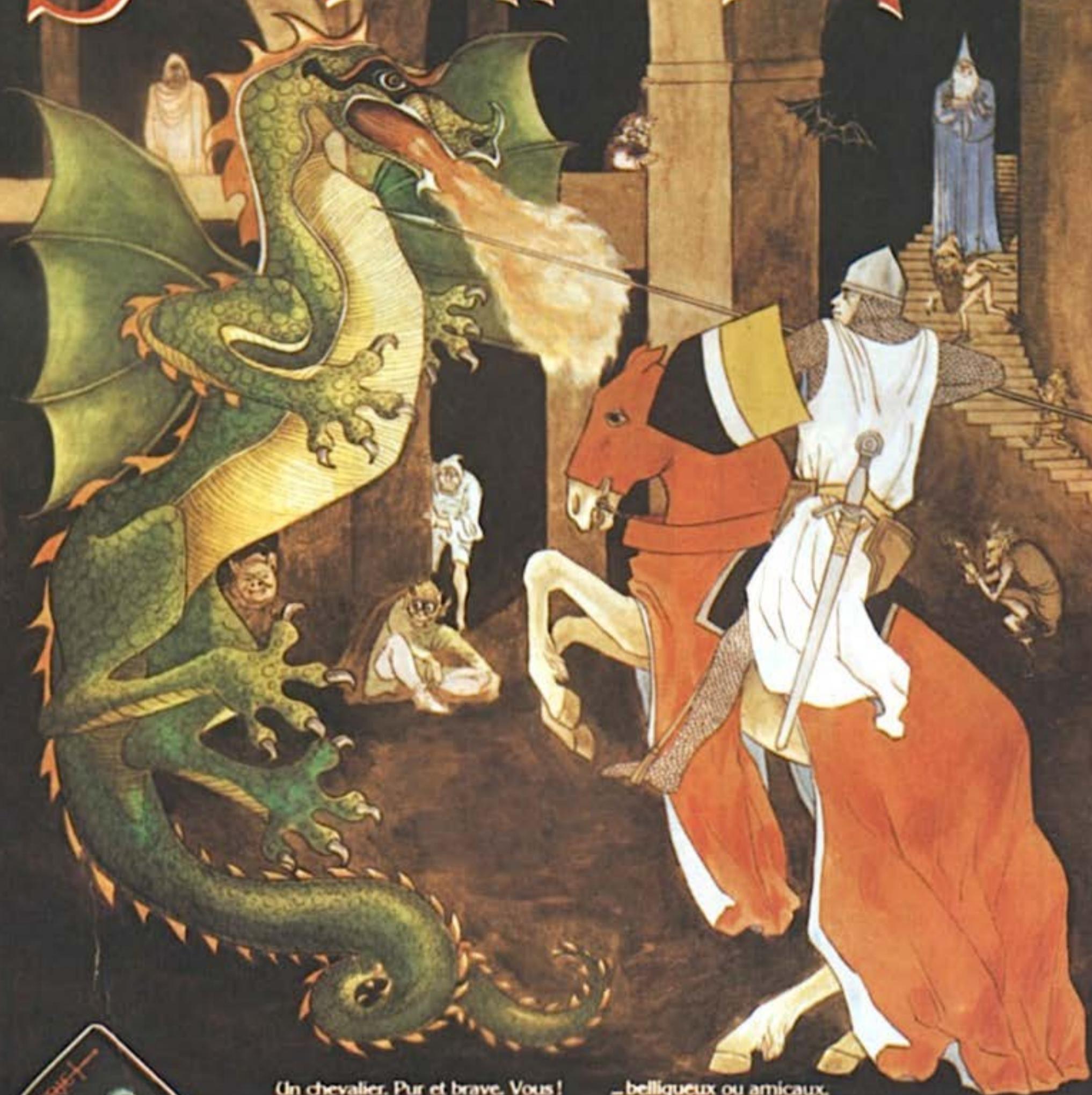
Ma in altri momenti, la brezza calava, e procedeva lentamente. Siccome stava creando il programma durante il suo tempo libero, non aveva alcun accesso alle altre apparecchiature che ha a disposizione la maggior parte dei programmatori — quei periferici che fanno risparmiare tanto tempo, noti come "digitizers" e "plotters". Come risultato, dovette tracciare in dettaglio la plancia ed il ponte della goletta sulla carta millimetrata. "Dovetti rifare la plancia due o tre volte", John ricorda, "perché volevo che fosse perfetta. Per di più, ogni volta che aggiungevo la lettura di un nuovo strumento accanto alla ruota del timone, dovevo sempre ridisegnare il ponte".

A detta di Bayes, quasi tutti quelli che lavorano alla PDI aiutano all'esecuzione di un progetto, e Clipper non fece eccezione. "John Victor (il presidente di questa società primaria di software educativo) saltò fuori con la sezione audio del gioco" dice John, "e Jenny Tessar diede una mano con lo scritto ed il libretto di documentazione".

John cercò aiuto anche presso l'Accademia di Guardia Marina presso Mystic Seaport, nel Connecticut, per le informazioni di carattere storico. "Volevo che il gioco fosse realistico", dice, "così esaminai dei vecchi giornali di bordo e scritti vari, per vedere quanto durassero le provviste, di quante persone dovesse essere composto un equipaggio, e cose del genere". Per dare una certa atmosfera, la cassetta opzionale ha alcuni canti eseguiti dai membri dell'Ex-Seaman's Institute al South Street Seaport Museum di New York.

Molti dei tesori scovati da John al Mystic Seaport si trovano nell'opuscolo che accompagna il gioco. "Mi fa piacere pensare che sia interessante ed essenziale. Pur-

SAMMY È IL SERPENTE DI MARE (PDI)

SAMMY E LA CASA LUCENTE (P...

Sorcellerie !
Un chevalier. Pur et brave. Vous !
Votre armée ? Ceux que vous avez recrutés : des aventuriers, voleurs, mages, guerriers, traitres ou fidèles, courageux ou lâches.
Un trésor caché... gardé par des monstres.
Un labyrinthe, des oubliettes.
Au détour d'un couloir : des pièges, des monstres, des dragons...
...belliqueux ou amicaux.
Des combats et des ruses.
Des mages et des voleurs.
Des fossés et des trappes.
Des épées et des guerriers.
L'or, la gloire... ou la mort.
Un univers fascinant.
Des heures d'envoûtement.
Le donjon du suzerain hérétique.
EDICIEL
MATRA ET HACHETTE
j&s
SORCELLERIE, version française de WIZARDRY, fonctionne sur APPLE II et II.

troppo, la documentazione tende ad essere l'ultima cosa che la gente guarda", sostiene l'autore, "me incluso. Tuttavia, è importante e dovrebbe essere utilizzata".

È risaputo che quasi tutti i giocatori provano il gioco subito dopo aver aperto la cassetta, consultando le istruzioni solo qualora insorgessero dei problemi. "Nel caso di Clipper", dice John "quel tipo di giocatore non andrebbe troppo lontano. Tanto per dire, avrà bisogno del compasso (che si trova sul retro del libretto) per farsi un'idea di che parte arrivi il vento". La documentazione torna utile anche per rifornire la goletta prima del viaggio.

TEDDY'S BALLOON (PDI)

"Ho imparato un po' di cose da Clipper riguardo alla navigazione ed alla programmazione. Difatti, se avessi saputo allora quello che so adesso...". Ciò nonostante, John non ha tempo per ritornare su una cosa già finita, soprattutto se va così bene. Come racconta, "Trascorro gran parte del mio tempo collaborando ad altri programmi, soprattutto del genere educativo, quali Teddy's Balloon (uno dei libri di novelli ad azione reciproca della PDI per bambini in età prescolare). Faccio anche cose di secondaria importanza, quali adattare il codice al 16K ed aiutare con l'audio. Scommetto direte che faccio troppe cose — come tutti qui alla PDI, del resto".

BASE LUNARE 10 (PDI)

E per il futuro? "Siccome mi piace molto il flipper", dice John, "quello che mi piacerebbe fare è armeggiare un po' e costruire qualche sorta di dispositivo periferico poco costoso, in modo che, facendo un videogioco di flipper, lo si possa mandare in tilt. Dovrebbe essere una console con pulsanti a lato". Fa una pausa e sospira. "Non credo lo farò mai, ma davvero sarebbe una cosa diversa".

Proprio ora, però, John ed i suoi collaboratori alla PDI stanno lavorando ad una cosa che potrebbe fare un bel colpo nell'industria. "Quello che stiamo cercando di fare è di ridurre un programma del 64K in un 16K".

Il risultato, John sostiene, è che "pur se andranno perduti alcuni accessi a caso, potranno essere inserite più informazioni, inclusi elementi arcade e narrazioni a voce. Inoltre, il giocatore non si accorgerà nemmeno quando la cassetta verrà caricata, tanto da sembrare come se non vi sia affatto un intervallo di tempo per il caricamento".

"Andrebbe molto bene soprattutto per i giochi di avventure", aggiunge John. "Infatti, John Konopa (progettatore dell'Arcade vincitore dell'Award Moonbase I°) si servirà di alcune di queste nuove tecniche in uno dei prossimi giochi educativi ad azione reciproca — Sammy and the Lighthouse".

Per quanto riguarda il resto del settore, John si aspetta di vedere sempre meno "shoot-'em-ups". "Quel genere è stato un po' troppo sfruttato", dice. Ma i giochi di avventura, soprattutto quelli che utilizzano nuove tecniche di grafica, subiranno un rialzo. Egli ritiene anche che, a lungo andare, quasi tutti i computers saranno agganciati a televisori e linee telefoniche. "Quando questo succederà, la gente comunicherà l'uno con l'altro, ed i giochi non saranno più così alienanti".

Ma il cambiamento più radicale riguarderà il tema, e John è sicuro vi sarà uno spostamento dell'attenzione dal soggetto del divertimento a quello dell'istruzione. Ad esempio, gran parte del successo di Clipper ha a che fare con l'autenticità della simulazione — tutti coloro che vi giocano ammettono che è la cosa che meglio si avvicini alla navigazione vera — per questo ed altri motivi, John ritiene che il software educativo sarà la nuova ondata del futuro. "Con il procedere del tempo", sostiene, "i genitori chiederanno per i loro figli qualcosa di più che non solo giochi, e le grosse società di software ne sono consapevoli. Si è al punto in cui tutti sembrano dedicarsi ai giochi d'istruzione".

Se ha ragione, e se i giochi futuri diverranno più cerebrali, noi sappiamo almeno il nome di una persona che si troverà sicuramente sulla cresta di quell'onda — John Bayes!

LA QUALITA' SONY NEI FORMATI BETA, VHS, VIDEO 2000.
Beta
VHS
PAL SECAM
VIDEO 2000
SONY
Dynamicron
L-750
VIDEO CASSETTE
SONY
Dynamicron
E-180
VHS
VIDEO CASSETTE
SONY
Dynamicron
VCC360
VIDEO 2000
VIDEO COMPACT CASSETTE
360min (2x180min)
Era ora!
Le video cassette Sony Dynamicron, oltreché nel formato "Beta", sono oggi disponibili anche nei formati "VHS" e "Video 2000".
In altre parole, qualsiasi tipo di videoregistratore può avere l'altissima fedeltà d'immagine e di colore Sony Dynamicron. Finalmente!
VIDEOCASSETTE SONY Dynamicron.
SONY®

AFFAREFATTO AFFAREFATTO

AFFAREFATTO?

**VOI CI SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI
E NOI VE LI PUBBLICHIAMO GRATUITAMENTE, OK?
SAPPIAMO DEI VOSTRI PROBLEMI ECONOMICI
E FACCIAMO IL TIFO PER VOI. LA NOSTRA RUBRICA
VI DARÀ UNA MANO A RISPARMIARE UN PO' E MAGARI
A FARE QUALCHE BUONA INATTESA AMICIZIA.
ALLORA ASPETTIAMO I VOSTRI MESSAGGI,**

AFFAREFATTO?

VENDO giochi elettronici tascabili: 1) Space Invader (Entex) L. 80.000; Pocket Simon (M.B.) L. 50.000 e Caccia al Sommergibile (Mattel) L. 20.000.
Roberto Santangelo - Via Bruzzesi, 37 - 20146 Milano - Tel. 4228828 (ora cena).

VENDO Mattel Intellivision + 7 cartucce – 2 joystick compatibili a L. 350.000 trattabili. Solo Milano e dintorni. Valore commerciale L. 750.000.
Alessandro Balsotti - Via Balzaretti, 7 - Milano - Tel. 02/209561 (dopo le ore 19).

SCAMBIO cassette Imagic (Intellivision) Dracula, Tropical Trouble, Microsurgeon con Burgertime, Pitfall, Space Hawk o vendo a L. 65.000.
Marco Finardi - Via G. Fattori, 3 - Treviglio (BG).

VENDO/SCAMBIO oltre 500 programmi per ZX Spectrum. Per lista inviare lire 1.000. Ultime novità dall'Inghilterra.
Francesco Tuscano - Via dei Salici, 17 - Legnano (MI) - Tel. 0331/597054 (ore 16.45 - 21.00).

VENDO videogioco Intellivision + cassette Burger Time, NBA Basketball, Astromash, Armor Battle, Poker & Blackjack, Space Armada, Frog Bog. Tutto L. 400.000.
Diego Boscarino - Via Cima Cogna, 30 - Mestre (Venezia) - Tel. 041/616055 (ore pasti).

VENDO sintetizzatore di voce "Intellevoice" nuovo cassetta "Space Spartans" a sole L. 170.000.
Roberto Basilico - Via Conciliazione, 12 - Solaro (MI) - Tel. 02/9690443 (ore pasti).

VENDO cartucce per Atari 2600 Superman, Pelé's Soccer, Haunted House, Riddle of the Sphinx, Yars' Revenge, Raider of the Lost Ark, Centipede a metà prezzo di listino.
Matteo Zanchi - Via Colleoni, 1 - Stezzano (BG) - Tel. 035/591249 (dalle ore 14.30 alle 21.30).

VENDO cartucce Smurf, Donkey Kong per Colecovision a prezzo da stabilire.
Marco Federici - Via Zago, 6 - Piacenza - Tel. 71586 (ore pasti).

COMPRO programmi gestionali per VIC 20 inespanso.
Roberto Amitrano - Via F. Crispi, 62 - 80121 Napoli - Tel. 081/682771 (ore pasti).

VENDO le seguenti nuovissime due cassette per Colecovision: 1) Space Panic (CBS Coleco) L. 32.000; 2) Pitfall (Activision per Coleco) L. 45.000. Contrassegno.
Modesto De Renzio - Via Matteotti, 132 - 70032 Bitonto (BA) - Tel. 080/611273 (ore pasti).

VENDO programmi per CBM 64, originali inglesi. Super offerta: 8 giochi in L.M. L. 40.000 + spese spediz. Adventure, sintetizzatore vocale.
Massimo Selleri - Via Don Minzoni, 72 - Rovigo.

VENDO cassette per Intellivision a L. 35.000. Auto Racing e Armor Battle.
Paolo Umani Ronchi - Via Laurentina, 9 - Roma - Tel. 06/5400955 (dalle ore 13.00).

SCAMBIO una tra 5 cassette Intellivision nuovissime con Pitfall o River Raid o altra cassetta Activision per Intellivision.
Alessandro Raggi - Via Caravaggio, 143/z - Tel. 081/616897 (ore serali).

VENDO cassetta Intellivision "Poker" a buon prezzo.
Enrico Lucetti - Via Rinchiosa, 5 bis - Marina di Carrara - Tel. 630276 (ore 14.00 - 15.00).

CAMBIO Intellivision (comprato in Dicembre '83) + 6 cassette (Q*bert, Burgertime, Super Cobra, Shark) con Colecovision + 4 cassette.
Aldo Rodolfi - Parma - Tel. 34547.

VENDO cartucce per Atari VCS 2600 a prezzi veramente incredibili; inoltre vendo programmi per il VIC 20. Per maggiori informazioni scrivere a:
Massimo Tabasso - Piazza Molineris, 1 - 12038 Savigliano (CN).

VENDO accessori e programmi a L. 5.000 ognuno per computers Atari. Moltissime novità.
Fabrizio Branca - Via S. Brigida, 51 - 80133 Napoli - Tel. 081/320284.

COMPRO CBS Colecovision possibilmente in buone condizioni e di prezzo.
Alberto Santi - Viale Rimembranza 35/2 - 16039 Sestri Levante (GE) - Tel. 0185/42146 (ore 12/13 - 19/22).

VENDO consolle Atari + 11 cassette a L. 300.000. Vendo anche cassette per Intellivision.
Francesco Allenti - Via Palestro, 6 - Milano - Tel. 790716.

COMPRO Q*Bert, Burgertime, Popeye, Ice Trek per Intellivision.
Stefano De Leo - Via Anastasio II, 276 - Roma - Tel. 06/6374282 (ore pasti).

VENDO per passaggio sistema superiore PET/CBM 2001 nuova ROM con espansione RAM 16K + box sonoro completo di manuale d'uso e giochi originali Commodore.
Alessandro Banchieri - Via F. Faruffini, 6 - Milano - Tel. 02/4982029 (ore pasti).

VENDO per Vic 20 (come nuove): Atlantis (Imagic L. 40.000), Road Race (30.000). Vendo anche cartucce per Intellivision e joystick nuovi (per Vic e Intellivision).
Giorgio Novella - Via Giovanni XXIII, 50/8 - 17011 Albisola Capo (SV) - Tel. 019/42814.

CAMBIO/VENDO programmi e videogame per VIC 20. Rispondo a tutti.
Marcello Martinelli - Via Einstein, 18 - 41100 Modena - Tel. 059/358067 (ore pasti).

VENDO consolle VCS 2600 Atari Defender Fire Fighter. Un mese di vita, garanzia in bianco. L. 220.000, oppure cambio con espansione 16K per VIC 20.
Giampaolo D'Onghia - Viale Jonio, 189 - Roma - Tel. 06/8170847 (dalle 14 alle 15 escluso il lunedì).

VENDO base Intellivision 6 cassette (Burgertime, Soccer, Poker, Tron II, Ice Trek dell'Imagic, Frog Bog) in ottimo stato, completo d'imballaggio a L. 400.000.
Sergio Castaldo - Parco S. Paolo, 32 - Napoli - Tel. 081/7674796 (ore pasti).

AFFAREFATTO

AFFAREFATTO

VENDO per ZX Spectrum tutte le ultime novità, e non, ai prezzi che avete sempre sognato. Disponibilità anche di testi inglesi e italiani.
Carlo Folco - Via A.S. Novaro, 9/b - 18100 Imperia - Tel. 0183/26629 (ore pasti).

VENDO compatibili Intellivision i seguenti titoli: Safecracker, Dracula, Pitfall, Utopia a metà del prezzo di listino.
Fabio Cerfogli - Via Sicilia, 120 - Valderice (TP) - Tel. 0923/833474 (ore pomeridiane).

VENDO/SCAMBIO programmi per C64 e VIC 20. Invio lista gratuita a tutti.
Romano Martini - Via Filelfo, 15/3 - Mestre (VE) - Tel. 041/989534 (ore 20,30-21).

VENDO Space Invader, Defender, Star Voyager, Fire Fighter (ultime due sono della Imagic) a lire 140.000 trattabili.
Dario Sarzetti - Via Emilia Ospizio, 66 - Reggio Emilia - Tel. 0522/556082 (dalle ore 20 alle 21).

SVENDO a prezzo di fabbrica consolle Intellivision + 10 cassette opp. cassette sciolte, tutto ancora sigillato.
Riccardo Caserini - Res. Cerchi - Milano 2 - Segrate (MI) - Tel. 02/2135121 (ore 19-21).

VENDO-COMPRO-CAMBIO software per C64 (posseggo circa 100 programmi di giochi e utilities) solo su cassetta e solo in zona Roma. Mandare liste o telefonare a:
Massimiliano Carpi - Via Taro, 37 - Roma - Tel. 06/867417 (ore 12-20).

SCAMBIO programmi per Sharp MZ-700. Offro e chiedo massima serietà.
Roberto Powell - Via Signorelli, 53 - 58100 Grosseto.

VENDO Atari VCS 2600 + 4 cartucce (Vanguard, Space Invaders, Defender, Combat), 6 mesi di vita, ottime condizioni (ancora scatola imballaggio). Valore L. 540.000 a L. 300.000 trattabili.
Giampietro Orsini - Via Cesare Pavese n. 18 - 56010 Ghezzano (Pisa) - Tel. 050/879532 (dalle ore 14 alle ore 15).

VENDO programmi originali su disco e cassetta per computer "Atari 400-800".
Luigi Servolini - Via La Spezia, 81 - 00182 Roma - Tel. 06/384488 (ore pasti).

VENDO (solo zone Roma) 10 giochi ultimissime novità inglesi (tutti 48K) per ZX Spectrum 48K in cassetta: Jetset Willy, Fred, Hurg, Fighter Pilot, Q*Bert, Mr. Wimpy, Stonkers, Alchemist, Atic Atac, Lunar Jetman a L. 30.000.
Luca Fiaccavento - Via L. Luzzati, 28 - 00185 Roma - Tel. 06/7551996 (ore 14-15 - 19-20).

SCAMBIO e VENDO programmi e giochi per Commodore 64. Solo su nastro. Inviate vostro elenco ed io invierò il mio. Rispondo a tutti. Garanzia e serietà.
Claudio Bacci - Via dei Pelaghi, 165 - 57100 Livorno - Tel. 0586/852551 (ore 8-12.30).

VENDO base Intellivision 5 mesi di vita - poco usato - in confezione originale + 4 cassette (Dracula, Poker..., Advanced Dungeons..., Tennis) il tutto a L. 350.000.
Enzo Montone - Via Salerno, 12 - 84043 Agropoli (SA) - Tel. 0974/824820 (ore pasti).

VENDO per ZX Spectrum cassette per il 16K contenente 20 giochi, oppure, per il 38K contenente 13 giochi a L. 20.000. Contengono i migliori giochi in mercato. Scrivere a:
Massimiliano Nucci - Via Chimera, 22 - 53100 Arezzo.

VENDO Intellivision + 18 cassette: Dracula, Nova Blast, Dragon Fire, Buger Time, Shark (fra le più belle).
Pino Letterio - Viale Tunisia, 19 - Milano - Tel. 02/2711381 (ore pasti).

COMPRO programmi per Spectrum 48K a buon prezzo. Solo ottima qualità. Mandare listono e prezzi a:
Claudio Tewisci - Via Gelsomino, 27 - Cremona - Tel. 0372/436585 (ore pasti e serali).

VENDO oltre 280 programmi per ZX Spectrum 16 e 48K a L. 4.000 cadauno.
Iuri Aristarco - Via San Nazaro, 4/11 - Genova - Tel. 010/365182.

VENDO/SCAMBIO programmi per VIC 20 sia espansi che non. Vendo gli stessi programmi a L. 4.000 cad.
Michele Turiello - Via Fiordalisi, 1 - 20146 Milano - Tel. 4225282 (ore pomeridiane).

SCAMBIO/VENDO cassette per VCS Atari possibilmente nuove.
Umberto Amato - Via Arzaga, 11 - Milano - Tel. 4153555.

VENDO/SCAMBIO programmi per Commodore 64.
Maurizio Lattuada - Via Panizzi, 13 - Milano - Tel. 02/427890 (ore le ore 20).

VENDO base Intellivision in ottimo stato, nemmeno un anno di vita, con 6 cassette: Burgertime, Demon Attack, Skiing, Soccer, Frog Bog, Poker e Blakjack a L. 480.000.
Federico Ciampi - Via Vecchia Fiorentina, 64 - 56023 S. Lorenzo alle Corti (Pisa) - tel. 050/770447 (ore pasti).

VENDO usato poche volte personal computer Atom completo di manuale, tre cassette di ben 18 giochi, cinque cassette: Interactive Teaching, Financial Planning, Household, Word Turor e Maths Pack 2, il tutto a sole L. 600.000.
Ezio Ramera - Via Brescia, 39 - 25032 Chiari (BS) - Tel. 030/7100734.

VENDO nuovo mai usato, imballato e ancora in garanzia video game consolle CBS Coleco Vision più Expansion Module 2 Turbo Drive ed i seguenti giochi: Gorf, Donkey Kong, Carnival, Zaxxon, Venture, Mouse Trap, Cosmic Avenger, Lady Bug, Smurf, Looping e Turbo, il tutto a sole L. 900.000.
Ezio Ramera - Via Brescia, 39 - 25032 Chiari (BS) - Tel. 030/7100734.

COMPRO/VENDO/CAMBIO software per ZX Spectrum richiedere/inviare lista o telefonare (ore pasti) al 095/374462. Possiedo gli ultimissimi "inglesi" e tanti altri bei programmi.
Angelo Licitra - Via Messina, 345 - 95126 Catania.

VENDO cassette Atari con: Ms-Pac Man, Battlezone, Moon patrol, Jungle hunt, Dig Dug, ecc... In più ho Super cobra, ad anche Imagic con Fanthom ed altre.
Termine Marco - Via Galla Sidama, 40 - Roma - Tel. 836410 (orario cena)

VENDO Base Intellivision in perfette condizioni con Quik-Stik + 9 cartucce: Dracula, Lock'n'chase, Ice trek, Nova blast, Microsurgeon, Buzz bombers, Star strike, Snafu, Poker & black jack, a L. 400.000.
Rogora Daniela - Via Mazzini, 21 - Busto Arsizio (VA) - Tel. 0331/624228

VENDO programmi 16/48 K per ZX Spectrum. L. 5.000 per 16 K, e L. 6.000 per 48 K scrivete per avere la lista.
Biondi Lorenzo - Via A. Gramsci, 50 - 40066 Pieve di Cento (BO) - Tel. 975293 (dalle ore 17.30 alle 19.00)

CAMBIO/COMPRO software per CBM 64 inviatemi le vostre liste; cerco inoltre stampante in buono stato a prezzo accordabile
Benzi Mattia - Via Sandro Camasio, 19 - Valenza - Tel. 0131/91896 (a tutte le ore)

VENDO/CAMBIO software per T.I. 99/4A: Munchman, Zero zap, Hunt the Wumpus, chisholm trail.
Francesca Borghesi - via filipanti, 2 - Bologna - Tel. 051/279285 (dalle ore 19.30 alle 21.30)

CAMBIO ZX printer con 50 programmi per ZX Spectrum 16/48 K, tra cui: Defender, Vv/3d, Vv/calc, Penetrator, Acqua plane, Jet pak, Psst, ecc... Inotre **VENDO** programmi a lire 2.000 c.u.; richiedere l'elenco per ZX Spectrum 48 allegando lire 1.000 in francobolli.
Michele Giubertoni - via Monte Cassino, 10 - Santhià (VC) - Tel. 0161/93114 (dalle ore 16.00 alle 18.00)

CAMBIO cassette per Intellivion: Dacula, Beauty e beast fathom, Ice-trek.
Simone Comunian - via Risorgimento, 191 - Sesto S. Giovanni (MI) - Tel. 02/2481970 (ore pasti sino al 15 giugno)

VENDO console Creativision con tre cassette gioco: Tennis, Sonic invader e Police jump, tutto a lire 250.000.
Polito Giancarlo - Via Ludovico Ariosto - Legnago P.R. (VR) - Tel. 0442/27124 (ore pasti)

SCAMBIO/VENDO software Commodore G4. ho molti giochi fantastici. **VENDO** (solo zona Milano) console Intellivision ottime condizioni con: Soccer, Lock'n-'chase, Space Arnada, Basket, Astrosmasn, Football, Roulette, Star strike, Frog bog, tutto a lire 350.000.
Bertoli Paolo - via G. Bruno, 60 - Sesto San Giovanni (MI) - Tel. 02/2474814 (tutto il giorno sino alle ore 20.00)

CERCO possessori di Videopac Philips o altri videogiochi, abitanti in Alba, per scambio informazioni, programmi, idee, ecc...
Scavivo Fabrizio - Via S. Pellico, 10 - Alba - Tel. 30723 (ore pasti)

VENDO urgentemente Intellivision nuovo + 7 magnifiche cassette, il tutto è in ottimo stato ed in parte garantito. Telefonare per informazioni. Possibilmente zona nord.
Francesco Ravaglia - Via Giuseppe Rossi, 28 - 43100 Parma - Tel. 0521/57954 (orari pasti)

VENDO console Intellivision seminuovo + 2 cassette Misson X e Advenced Dungeons & Dragons a lire 275.000.
Pier - Via S. Marta, 4 - Milano - Tel. 02/872736 (ore pasti)

VENDO cartuccia Fathom di Imagic per Atari 2.600 a lire 50.000.
Alberto De Bartolomei - via Rigopiano, 41 - Pescara - Tel. 085/388127 (ore pasti)

SCAMBIO videocassetta Atari Galaxian con qualsiasi cassetta Activision Imagic, Parker, Centipede Atari, River Raid Activision.
Scagliola Andrea - Via N.S. degli Angeli, 2/6 - Tel. 019/805629 (dalle ore 13.00 alle 16.00; dalle ore 18.00 alle 21.00)

SCAMBIO software per ZX Spectrum dispongo di molti programmi originali di ogni tipo. **VENDO** joystik nuovo a lire 20.000 tratt. Vendo per ZX Spectrum 16 K i seguenti giochi: Defender, Biliardo, Scacchi per 48 K.
Giustivi Daniele - Via Gramsci, 7 - Lodi (MI) - Tel. 0371/54989 (dalle ore 12.40 alle 13.50; dalle ore 18.00 alle 22.00)

VENDO Atari Vcs, con 6 mesi di vita nuovo poco usato con 4 cassette: Vanguar, MS pac man, Space, Invaders, Combat, il tutto a lire 280.000 trattabili.
Gagliardi Fabio - Via Rizzo, 18 - Siracusa - Tel. 0931/32036 (dalle ore 13.30 alle 14.30)

VENDO programmi per il Commodore 64 (fra cui Calcio, Sci, Labirinto, ecc...) e Intellivision con 7 cassette lire 250.000.
Aloi Giuseppe - Corso Gelone, 39 - Siracusa - Tel. 0931/62127 (dalle ore 14.00 alle 19.00)

VENDO tastiera Intellivision ottime condizioni al prezzo di lire 200.000 (nuova).
Papi Simone - Via Carissimi, 12 - Prato (FI) - Tel. 0574/37084 (dalle ore 16.00 alle 17.00)

SCAMBIO programmi per CBM 64.
Limberti Leonardo - Via Maragliano, 69 - Firenze - Tel. 055/361770 (ore pasti)

AFFAREFATTO AFFAREFATTO

VENDO Commodore VIC 20 due mesi di vita, + alimentatore, + modulatore, + registratore, + manuale in italiano, + tantissime utilities e giochi (circa 60), + cassetta contenete 57 gichi e utilities in regalo. L. 350.000.
Roffinella Filippo - Via Bruere, 24 - 10098 Rivoli (TO) - Tel. 011/9589106 (escluso mattina)

VENDO numerosi programmi su cassetta per ZX Spectrum a prezzi bassissimi. Tipo: Jetset Willi, Briscola, Scacchi, Manic Minier, 3D Ant Attack, ecc... Richiedere elenco.
Girolimetti Giovanni - Via S. Francesco, 255 - 18011 Arma di Taggia (IM) - Tel. 0184/448081 (dale ore 13.00 alle 14.30 e oltre le 20.15)

CAMBIO consolle Intellivision + 7 cartucce (8 mesi di vita con imballo) con consolle Atari + 7 cartucce non più vecchia di un anno Scialla Bruno (chiedere solo di me) - Via A. Manzoni, 34 - Curti (CE) - Tel. 0823/845503 (dalle ore 9.00 alle 12.00: dale 15.30 alle 17.00)

COMPRO Keystone kapers (ACT), Starmaster (ACT), Laser blast (ACT), Stampede (ACT), Plaque attack (ACT), **SCAMBIO** anche con le seguenti cartucce: Smurf (CBS), Robot tank (ACT), Galaxian (Atari), Tennis (Atari), Cosmic avenger (CBS), Trik shot (Imagic), Enduro (ACT), Zaxxon (CBS) a lire 45-40.000 ciascuna trattabili.
Bulgarani Riccardo - Via Perosi, 23 - Busseto (PR) - Tel. 0524/92437 (a tutte le ore)

VENDO adattatore coputer per Intellivision completo di tastiera più una cassetta software "Mind strike", tutto perfetto, a lire 150.000.
De Renzio Modesto - Via Matteotti, 132 - 70032 Bitonto (BA) - Tel. 080/611273 o 613575 (ore pasti)

SCAMBIO programma, per Apple, Locksmith 5.0 con Flight simulator II, altrimenti **VENDO** a lire 250.000. Possiedo una nutrita biblioteca di programmi, spedire lire 500 per ricevere la lista.
Andina Angelo - Via Francesco Baracca, 2 - 40033 Casalecchio di Reno (BO)

VENDO VCS 2600 ancora in garanzia completo di tutto, in più Paddle e 6 cassette tra cui Decathlon, Pole Position, Ms. Pac-Man ecc. (listino L. 778.000) vendo L. 500.000 solo zona Napoli città.
Gennaro Cassese - P. Garibaldi, 39 - Napoli - Tel. 262715 (dalle 17.00 alle 19.00)

VENDO TI 99/4A con tre giochi, joystick e cavo per il registratore, il tutto in ottime condizioni L. 170.000.
Pierluigi Ruggieri - Via San Mamolo, 99/2 - Bologna - Tel. 051/581953 (ore 14-15 o 10-21

VENDO programmi sui Bombers italiani su cassetta, vuoi sapere tutto sui cannonieri che in serie A-B-C hanno fatto più di 100 gol? Il tuo VIC-20 ti dirà tutto.
Sebastiano Caramagno - Contrada Cipollazzo - 96011 Augusta (SR) - Tel. 0931/993369

COMPRO TI 99/4A o cartucce gioco o moduli di linguaggio o memorie in buono stato.
Perotti Norberto - Via F.lli Bandiera, 90 - Sesto S. Giovanni (MI) - Tel. 2423045 (dalle 20.00)

VENDO Cassetta per Coleco CBS Pitstop della Epyx (corsa automobilistica) L. 50.000.
Pizzolato Ettore - Via Fornase I° Tronco - Oderzo (TV) - Tel. 0422/713565 (ore pasti)

COMPRO base Coleco, in buono stato, ad un buon prezzo, o cambio con Atari 2600. **VENDO** Atari VCS 2600 + 2 cassette (Space Invader - Surrounds), 3 mesi di vita, garanzia, disposta a prova × funzionamento. L. 240.000.
Pirozzi Nicoletta - Via A. Gramsci, 22 - Acqui Terme (AL) - Tel. 51698 (ore 13-14.30 18-20

VENDO ZX Spectrum 48 K con ZX Printer a L. 500.000. Anche separatamente.
Nicolodi Massimo - Via Alpini, 15/M - 38100 Trento - Tel. 0461/25657

VENDO ZX81 con espansione da 16 K, alimentatore, cavetti, 2 libri e 2 cassette, il tutto in ottime condizioni a L. 150.000. Telefonare tra le 14 e le 17.
Podestà Giulio - P.zza Risorgimento, 7 - 20129 Milano - Tel. 715283

VENDO Sinclair ZX80 completo di cavi, alimentatore e manuali con programmi in italiano e inglese L. 80.000, in ottimo stato.
Matera Alberto - V.le Fulvio Testi, 89 - 20162 Milano - Tel. 02/6422229

VENDO ZX81 con alimentatore + cavetti + manuale in inglese + espansione da 32 K RAM + libro 66 programmi + guida allo ZX81 + alcuni listati: tutto in ottime condizioni a L. 300.000. Telefonare ore serali di sabato e domenica.
Rossi Giuseppe - Via Turi, 10 - 70017 Putignano (BA) - Tel. 080/731740

A fine agosto **VENDERÒ** causa passaggio a Sistema superiore, il mio Spectrum 80 K con più di 100 programmi, fra cui tutte le ultime novità inglesi a L. 600.000 trattabili. Accetto prenotazioni. Scrivete o telefonate a:
Casarotti Roberto - V.le Oparti, 43 - 35100 Padova - Tel. 757287

VENDO/CAMBIO per VIC 20 oltre 400 programmi BASIC e linguaggio macchina; richiedere lista gratuita. Max serietà, prezzi favolosi.
Barbi Gianluca - Via Ippolito Nievo, 155 - 44100 Ferrara - Tel. 55214

VENDO computer Texas TI 99/4A nuovo con poche ore di vita. Ancora in garanzia, completo di alimentatore - modulatore PAL - cavo per registratore.
Maggiora Alessandro - Via Genova, 108 - 10126 Torino - Tel. 011/675081

VENDO VIC 20 + introduzione al BASIC - valore commerciale L. 450.000 - a prezzo da convenire.
Silvestri Graziano - Via Arcipelago Toscano, 6 - 57018 Vada (LI) - Tel. 0586/788152

VENDO Commodore VIC 20 completo di cavi di collegamento e 2 manuali a sole L. 180.000 il tutto in buonissimo stato. Telefonare ore serali.
Donati Antonio - Via Garibaldi, 14.12 - 10011 Albisola Capo (SV) - Tel. 019/43430

VENDO ZX81 16 K RAM manuali inglese e italiano libro "66 programmi per ZX81" molto software su listati e su cassetta cavetti alimentatore con batteria tampone, tutto a L. 250.000 trattabili.
Parigi Paolo - Via S. Paolo, 1 - 24067 Sarnico - Tel. 035/910393

CERCO Spectrum 48 K o CBM 64 purchè in buono stato.
Simeoli Enrico - Via Napoli, 13 - 80126 Pianura (NA) - Tel. 7265870

VENDO Sinclair ZX81 con cavi alimentatore - manuale - espansione 16 K L. 150.000.
Barducci Alessandro - Via Saraceno, 39 - 44100 Ferrara - Tel. 0532/39150

VENDO Commodore VIC 20 registratore Commodore C2N speed ringd (su cartuccia) 20 giochi su cassetta e qualche utilities 2 manuali, ancora in garanzia, un mese di vita con imballaggi, L. 330.000. Telefonare ore 14-16/20.30-22.
La Rosa Fabrizio - Via Chiesa dei Marinai, 12 - Messina - Tel. 090/40637

VENDO CBM 64 20 programmi 6 libri a sole L. 725.000.
Andrea Marini - V.le Romagna, 39- 20092 Cinisello B. (MI)

COMPRO | **AFFAREFATTO** | **VENDO**

MI CHIAMO: ....

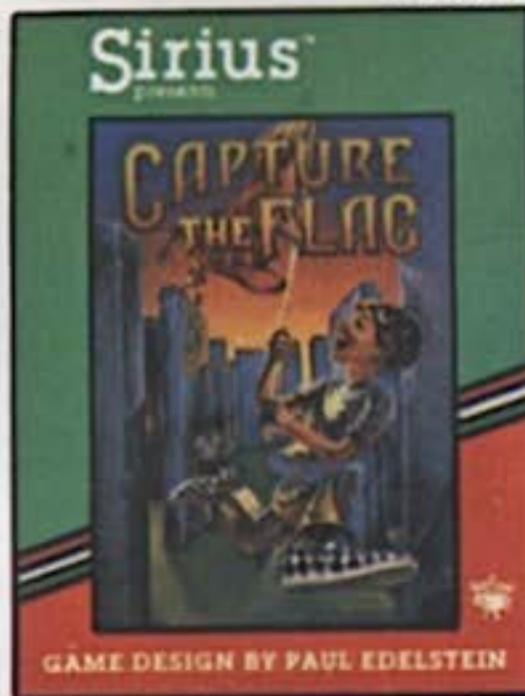
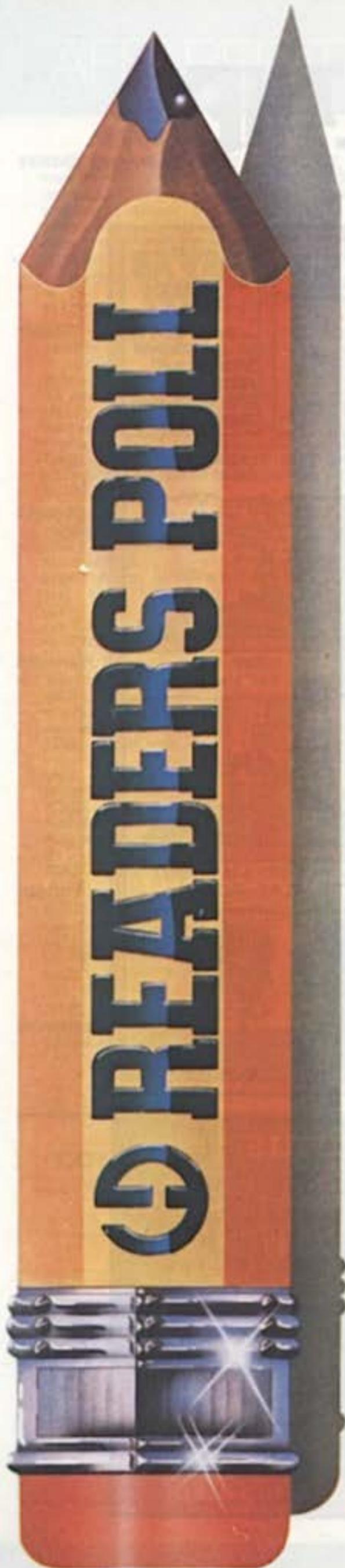
ABITO A: .... **IN** ....

IL MIO TELEFONO È: .... **ORARI:** ....

CAPTURE THE FLAG™

For more information contact your local Sirius dealer or contact Sirius directly at 10364 Rockingham Drive, Sacramento, CA 95827 (916) 366-1195.

Apple II, II+ & IIe Disk
Atari 800 & 1200 Disk
Commodore 64 Disk
IBM-PC Disk
VIC-20

1 Or 2 Players!!!

Qualcuno diceva che l'importante è partecipare; noi aggiungiamo che per partecipare è importante avere una consolle o un computer o per lo meno avere qualche amico che li ha e ve li faccia usare; poi è importante (anzi... è il minimo indispensabile) fare un punteggio dignitoso, fotografarlo e scriverlo sulla scheda "Gioco anch'io".
È importante anche compilare la schedina "Il mio parere" e suggerire in tal modo, alla gentile redazione di Electronic Games, i giochi preferiti.
È determinante invece avere una forbice: cercatela in cucina in qualche cassetto, ma non arrabbiatevi se non la trovate subito, al massimo ve la fate prestare dal vicino.
Se siete arrivati a questo punto il più è fatto!
Ritagliate i tagliandi, metteteli in una busta (speriamo ce l'abbiate), leccate la striscia gommata, chiudete, affrancate e infine spedite il tutto a noi. L'indirizzo è:
EDIZIONI J.C.E. ELECTRONIC GAMES
Via dei Lavoratori 124 - 20092 CINISELLO BALSAMO MI
Tutto OK? Speriamo in bene.

GIOCO ANCH'IO	
Nome	
Cognome	
Indirizzo	
Città	
Gioco	
Marca	
Sistema o base	
Punteggio	
Data	Firma

GIOCO ANCH'IO ... per partecipare alla Supergara di E.G.

IL MIO PARERE		
	MARCA	TITOLO DEL GIOCO
CONSOLLE		
COMPUTER		
Nome		Cognome
Indirizzo		

IL MIO PARERE ... per contribuire alla compilazione della graduatoria di gradin

MANIC MINER
by Matthew Smith
Penguins, Man Eating Toilets, Seals, Mutant Telephones, Bugs, Falling Skylambs and Kangaroo's plus many more, join forces to stop Willy in his quest to get the treasure.
★ AVAILABLE SHORTLY FOR THE COMMODORE 64.
Distributors contact:
SOFTWARE PROJECTS
Bear Brand Complex,
Allerton Road,
Woolton, Liverpo
Merseyside L25
NCB

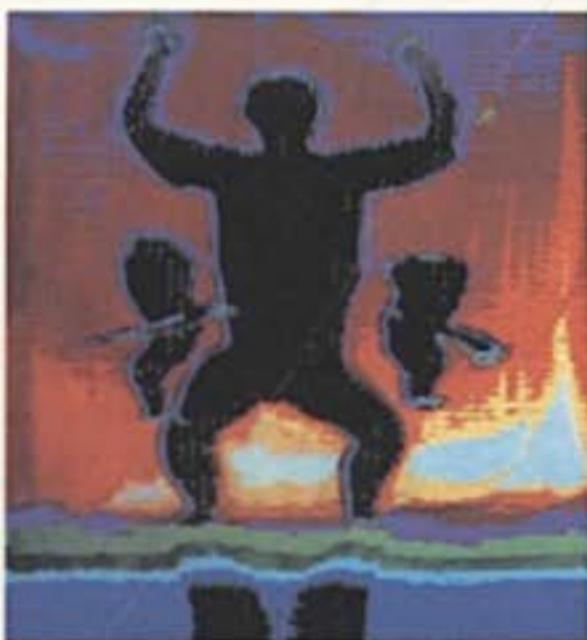
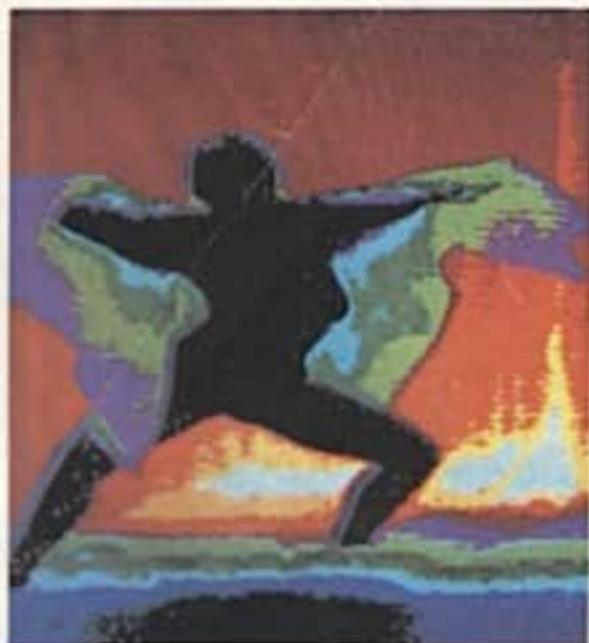
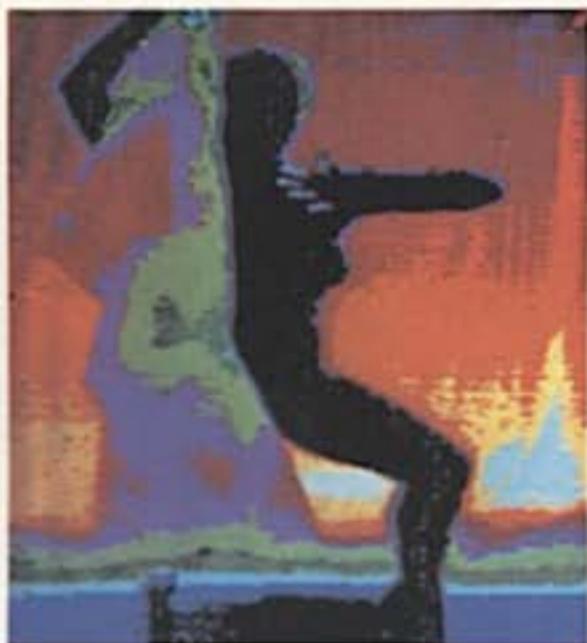
HAVE YOU BEEN INVOLVED IN A MYSTERIOUS ADVENTURE RECENTLY?
If so, it is quite probable that you are presently suffering from TIS, more commonly known as Total Involvement Syndrome.
TIS manifests itself in a number of ways, one of the most dramatic symptoms being a victim's complete inability to feel at ease in the world of reality. Other symptoms include insomnia, a desparate need to play a Mysterious Adventure, and an overwhelming sense of acute enjoyment.
Experts believe that TIS is usually contracted as a result of prolonged exposure to Mysterious Adventures, this is commonly caused by owning any of the following Home Computers:-
48K SPECTRUM, BBC MODEL A OR B, TRS80, COLOUR GENIE, ATARI 400/800, COMMODORE 64, DRAGON 32, 16K ZX81, LYNX etc.
When questioned about this epidemic, a representative of DIGITAL FANTASIA, a company who are actively involved in research and development work on Mysterious Adventures said, "There is probably no cure for TIS other than mains failure, faulty RAM chips etc. which can be at best only a Temporary solution". "In the absence of a more permanent cure, I would advise TIS sufferers to submit to the Syndrome and obtain Mysterious Adventures from any sources available to them". "TIS is highly contagious and in view of the current Worldwide Epidemic, I would say enjoy it while you can, resistance is futile".
If you have a BBC Computer, Commodore 64, 48K Spectrum, Atari 400/800, or Dragon 32 you can obtain Mysterious Adventures in any of the following dosages:-
1) THE GOLDEN BATON
2) THE TIME MACHINE
3) ARROW OF DEATH (PART 1)
4) ARROW OF DEATH (PART 2)
5) ESCAPE FROM PULSAR 7
6) CIRCUS
7) FEASIBILITY EXPERIMENT
8) THE WIZARD AKYRZ
9) PERSEUS AND ANDROMEDA
10) TEN LITTLE INDIANS
Each Dose costs £9.95 including V.A.T. and Postage. Excellent quantity Discounts are available for Pushers.
D.F. MENTAL HEALTH WARNINGS. MYSTERIOUS ADVENTURES CAN SERIOUSLY DAMAGE YOUR SENSE OF REALITY.
For BBC, 48K Spectrum order from:-
DIGITAL FANTASIA
24 NORBRECK ROAD, NORBRECK, BLACKPOOL, LANCASHIRE
For Atari, Commodore 64, Dragon 32 order from:-
CHANNEL 8 SOFTWARE

Sperimentare con l'Elettronica e il Computer

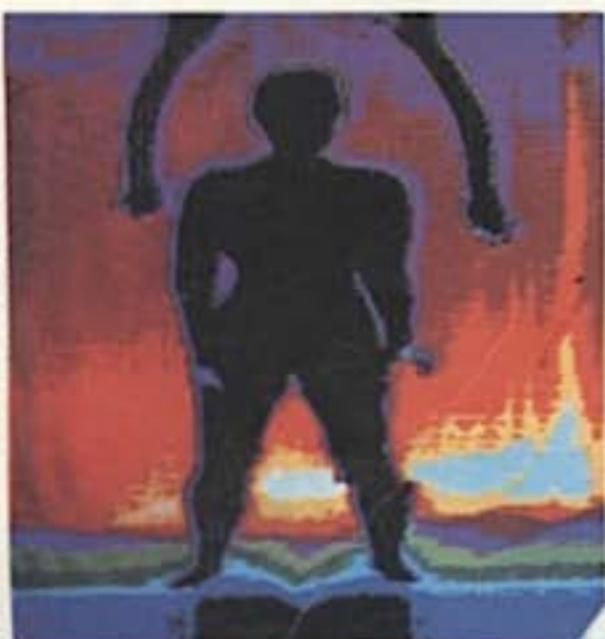
7/8 — LUGLIO / AGOSTO 1984 — L. 5000

NUMERO DOPPIO

INTERFACCIA CENTRONICS PER LO SPECTRUM

IL PORTATILE OLIVETTI M10

DUE JOYSTICK PER IL VIC 20

CONTINUA IL SUPER CONCORSO

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

ASSISTENZA TECNICA : SEIKOSHA

A TUTTO COMMODORE

T'HAN SBAGLIATO LE LOZIONI?

PROVA A PRENDERTI UNA SONY.

TC-TC-TC-TC-TC-TC!..

Non prendertela con chi ti ha suggerito un trattamento sbagliato per i tuoi capelli. Meglio aspettare che ricrescano, ascoltando l'eccellente musica di una UCX Sony. Il nastro dal suono fedele e grandioso come pochi altri al mondo, superando ogni record di dinamica, basso rumore e bassa distorsione. Il meglio per dimenticare.

SONY, FEDELTA' IN CASSETTA.

CCP MILANO '84 - 08

GARANTITE A VITA

SONY
UCX
60
90m

SONY ITALIA sostituirà gratuitamente tramite il rivenditore ogni nastro difettoso o non conforme alle specifiche qualunque sia la data di acquisto

SONY®